DibujArte
Edición especial de MANGA
VANGUARDIA EDITORES
1
$10.00
2.50 plus
PASO A PASO LA ELABORACIÓN DEL ROSTRO
ENTREVISTA CON EL CREADOR DE DNA² y VIDEO GIRL
CONOCE LOS UTENSILIOS BÁSICOS PARA UN DIBUJANTE
¡MONO!
AFAMADO ARTISTA MEXICANO EN DIBUJARTE
FINAL FANTASY
LA NUEVA GENERACIÓN DEL DIBUJO
BUSCA GRATIS
Guía básica de Dibujo MANGA
EDS
¡GRATIS GUÍA BÁSICA DE DIBUJO MANGA!
Ejemplar GRATUITO en la compra de DIBUJARTE

EDITORIAL

Antes que nada quiero agradecerte por tu enorme apoyo al número anterior de **DIBUJ**ARTE y en reciprocidad a este apoyo decidimos regalarte una guía básica de dibujo manga, la cual viene incluída en este ejemplar, dicha guía le servirá para practicar y aprender algunos conceptos necesarios, para tu desarrollo como dibujante.

Quisiera hacer una reflexión personal y creo sinceramente que el aprender a dibujar no quiere decir necesariamente que vivirás de los monitos sino que es un estilo de vida, la verdad cuando uno dibuja todo desaparece, te fundes con el lápiz o el pincel , te llenas de paz se te olvidan los problemas y te relajas creo que cabe mencionar que no es casualidad que dibujarte rime con amarte.

Debemos tener en cuenta que el dibujo es una forma de expresión humana como la música y el que nosotros seamos un fascículo que enseña a dibujar, no significa que vamos a reencarnar en cada uno de ustedes a Will Eisner como al igual que un fascículo de música, no quiere decir que por cada 4 o 5 lectores tendremos nuevas generaciones de los The Beatles, lo único que desea el equipo de dibujarte es inculcarte un sentimiento un placer y enseñarte algunas técnicas para que pueda fluir mejor tu expresión, tu arte. Claro, lo que mas deseamos es que algún día nos digan yo soy un dibujante profesional gracias a que un día me despertó el interés una revista llamada dibujarte.

Quiero agradecer AL DIARIO JORNADA Y A 98.5 FM (RADIO ACTIVO) POR LOS COMENTARIOS QUE HICIERON DE NUESTRA PUBLICACION PASADA EN SUS SPOTS INFORMATIVOS

TAMBIEN QUISIERA HACER UN RECONOCIMIENTO A TODO EL EQUIPO DE DIBUAJARTE POR SU APOYO EN ESPECIAL A RODIRGO ALVARES Y A KOKORO

VAGUARDIA EDITORES

indice

I. Clases de Dibujo..... 1
• El rostro y sus variaciones

II Utencilios necesarios para todo dibjante.....7
• Anatomía Artística

III Osamu Tezuka.....10
• Padre del anime y manga contemporaneo

IV. Botero.....12
• Honor al volumen

V Horus.....13
• final de nuestra historieta hitorita elaboada por mono

VI. Animación por computadora.....21
• Revolución civernética

VII Masakazu Katsura 22
•creador de DNA2 Y Video Girl

VIII. Final Fantasy.....26

IX Entrevista a Jorge Breake.....30
•Dibujante y guionista de Meteorix

X Luis Royo.....32
•Un Maestro del Arte

Directorio

Juan Antonio Flores V.
Email: jfv3@correoweb.com
Editor y Director General.

Jorge Alberto Resendiz
Kokoro
Dirección Atistica

Rodrigo Alvarez Reynal
Email:shaivapb@yahoo.com
Coordinador General y Director Informativo

Alejandro Alvarez Rodrigez
Asesor Editorial

J. Bernardo Moreno
(MONO)
Dibujante de Horus

Karla I. Martinez Flores
Correctora de estilo
J. Antonio Davalos

Jorge A. Castilla
José Saucedo
Colaboradores

Juan Antonio Flores V.
Diseño Portada

Eric Miramon Reyes
Diseño Interiores
E-mail DIBUJARTE
dibujarte_ar@yahoo.com.mx

DIBUJARTE

COPYRIGHT UTILIZADOS EN **DIBUJ**ARTE # 1 Pag.10/11 Crime and Punishmet 1953, Phoenix 1962, Jungle Taitei 1950, Tetsuwan Atom 1951, Ribon no Kenshi 1953.C. Osamu Tezuka. Pag. 21 C.Final Fantasy X, Square 2001. C. Silicon Grafics 2001. PAG. 22/23/24/25/Portada C. Shonen Jump Shueisha, Masakasu Katsura, Video Girl Ai 1989, DNA 2 1994, Wingman 1983, I's 1997, 4C 1999. Pag.26/27/28/29/portada C. Square, Columbia Pictures Final Fantasy The Spirits Whitin 2001. Pag. 30/31 C. Jorge Break, Meteorix 5.9 No Aprovado 2001. C. III Millenium Luis Royo 1998. **TODAS ESTAS IMAGENES SON PROPIEDAD DE SUS RESPECTIVOS AUTORES Y LA EDITORIAL SOLO LAS UTILIZA DE MANERA INFORMATIVA E ILUSTRATIVA.**

DIBUJARTE Septiembre del 2001 Publicada Mensual Por **JUAN ANTONIO FLORES VALDOVINOS** **e-mail: jfv3@correoweb.com** Salvador Díaz Mirón 156 México, D.F. CP 06400 Tel/FAX. 5541-0006 Director Responsable **JUAN A. FLORES V** Pre-Prensa **EDICIONES Y RECURSOS TECNOLOGICOS S.A.** Díaz Mirón 156 México, D.F. CP 06400 Impresa en **TALLERES ROTOGRAFICOS ZARAGOZA S.A.** Calle 3 No. 4 Naucalpan, Edo. de México Distribución D.F. y Zona Conurbada **UNION DE EXPENDEDORES Y VOCEADORES DE LOS PERIODICOS DE MEXICO A.C.** Guerrero 50 Méx. D.F. Por medio de **EVERARDO FLORES SERRATO** Serapio Rendón 87 Méx. D.F. Distribución Foránea **CODIPLYRSA DE C.V.** Serapio Rendón 87 Mex. D.F.RESERVA TITULO I.N.D.A. **04 -2000-101009100400-102CERTIFICADO LICITUD DE TITULO ANTE SEGOB** Exp. 15273 20/Oct/2000 **CERTIFICADO LICITUD DE CONTENIDO** En Trámite **Impresa en Mexico Copyright © 2000.**

E-mail DIBUJARTE
dibujarte_ar@yahoo.com.mx

¡Sean nuevamente bienvenidos a esta, su sección de clases de dibujo!

¡Como todo buen curso, daremos un repaso general, y empezaremos con los rostros!

CURSO DE DIBUJO

ROSTROS OJOS PROPORC

Achis, achis

¡Ya chole no! Todos los cursos comienzan con el rostro, además esa lección ya la saco otra revista, no podemos empezar con algo mas avanzado.

¿Ya te lo sabes?

¡Si!

¡Pues a mi ya se me olvido! ¡Así que déjame recordar como se hace!

1

¡Primero se traza una elipse!

2

¡Este ejercicio háganlo a pulso sin regla ni compás!

¡Después se divide en cuatro partes iguales!

3

¡La línea horizontal la dividen en cuatro partes y la línea vertical inferior en cinco partes!

A B

1 2 3 4 5

4

¡En las distancias "A" y "B" se colocan las pupilas!

¡Ahora... en la división "2" dibujen la base de la nariz y en el "3" la boca!

¡Ya con esto empiezan a dibujar la línea del párpado superior, las pestañas, las cejas, dibujan la nariz y en esa misma altura el nacimiento de las orejas, definen los labios y el cabello!

Si no les salió a la primera, no se desanimen y háganlo otra docena de veces(mínimo).

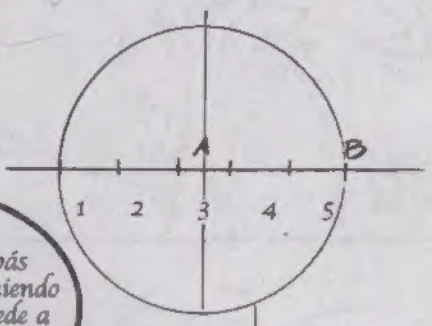
Muy bien... ya te acordaste, podemos pasar a algo más interesante.

¡ No espera... recuerdo que hay una manera de hacerla mecanicamente exacta!

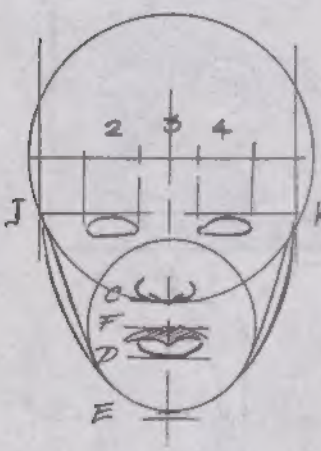
1 2 3 4 5

¡Cada número equivale a lo que mediría un ojo en el dibujo!

¡ Primero se divide una línea en cinco partes iguales!



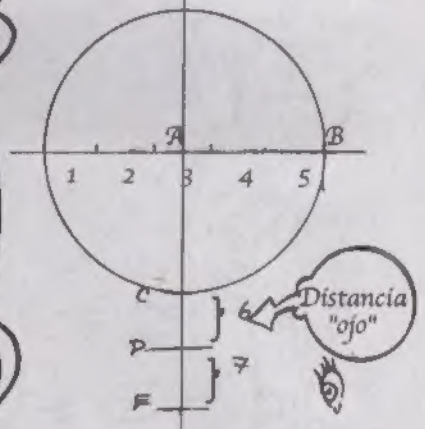
¡ Apoyamos el compás en medio del "3" obteniendo el punto "A" y se procede a trazar una circunferencia hasta el punto "B"!



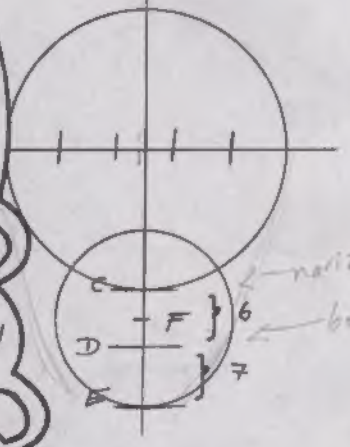
¡Debajo de la línea "J"-"K" directamente en "2" y "4" se dibujan los ojos!

¡En la "C" debajo del "3" dibuja la nariz y entre "F"-"D" irán los labios!

Distancia "ojo" ¡Se dibuja una línea vertical pasando por el punto "A", y se agregan las distancias "6" y "7" de la misma medida "ojo" y el punto "C" será la base de la nariz!

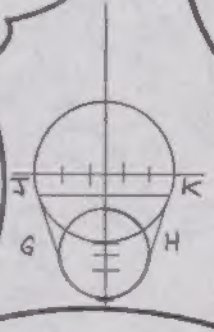


¡Después la distancia "6" vertical la dividen en dos dándote el punto "F", que servirá de centro de un pequeño círculo que termina en "E" y será la punta del mentón!



¡De los puntos "J" y "K" saldrán las líneas "N" y "Ñ" estas líneas delimitarán los lados del rostro!

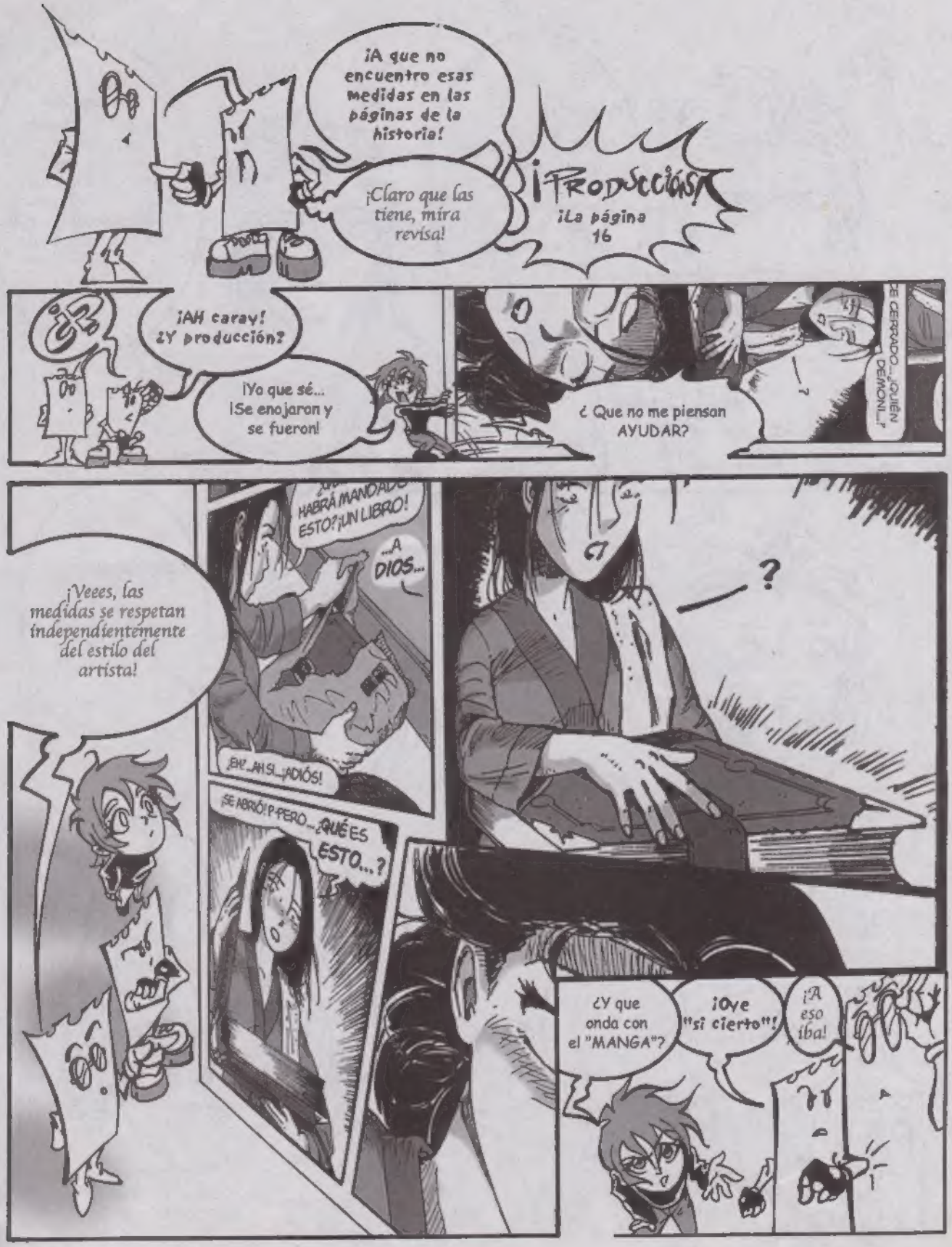
¡Apoyando tu compás en el punto "J" determinamos el arco "K"-"M", has lo mismo en el punto "K"! ¡Estos arcos serán las mejillas!

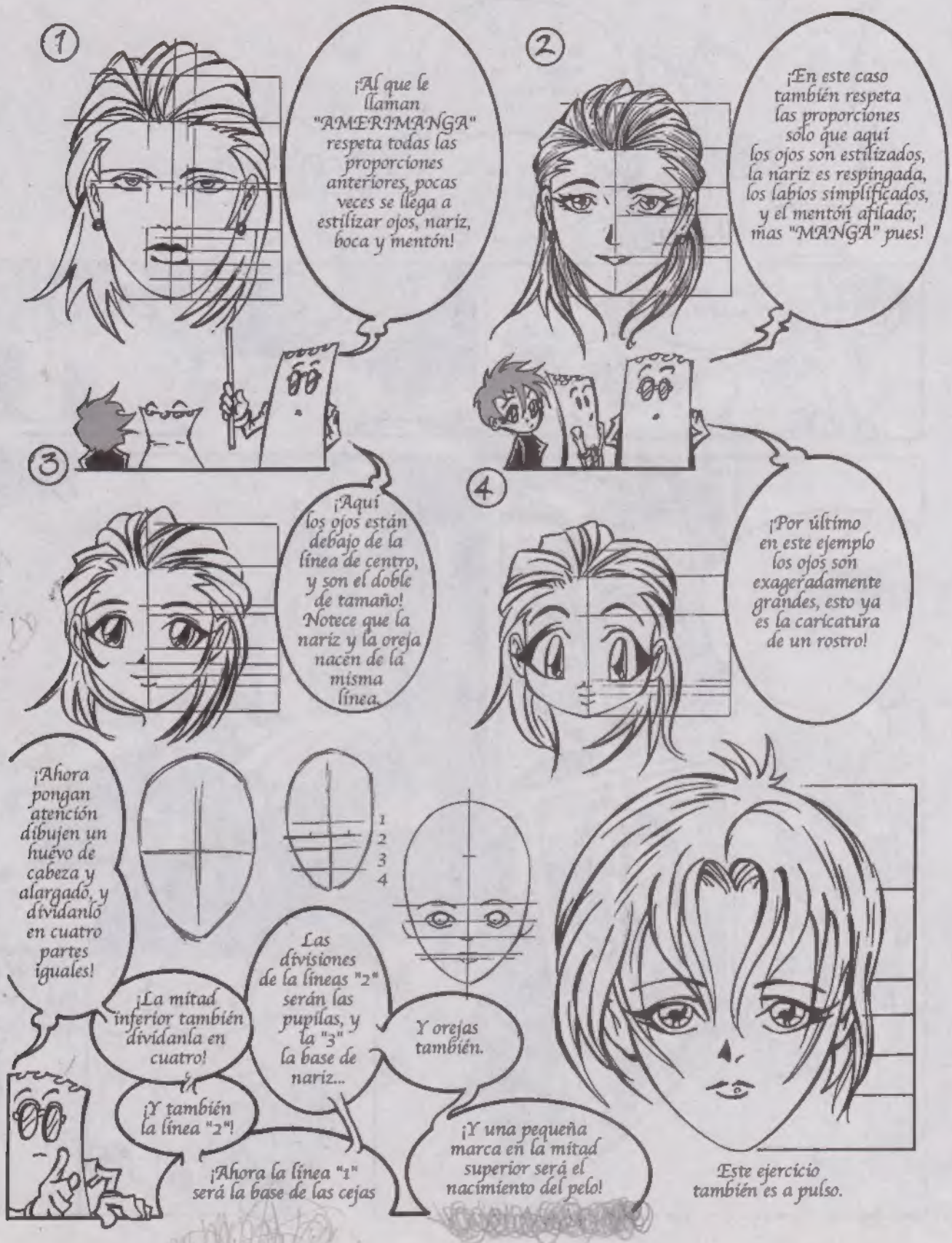


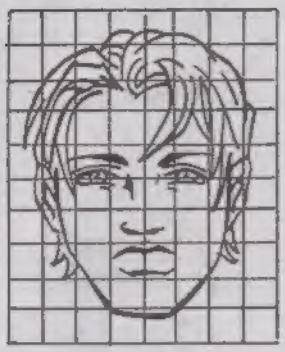
"F" será el tope del labio superior y "D" la base del labio inferior.

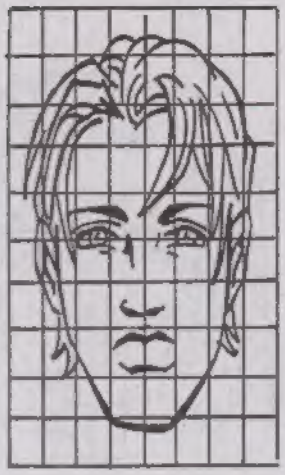
¡Se unen con cuidado los círculos con dos líneas "G" y "H"!

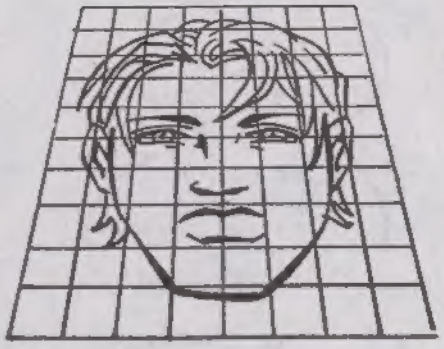
¡La distancia "J"-"K" son el punto exacto donde las líneas "G" y "H" se unen con el círculo mas grande¡

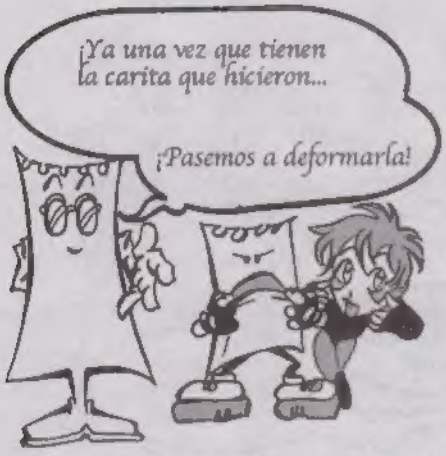

¡A que no encuentro esas medidas en las páginas de la historia!
¡Claro que las tiene, mira revisa!
¡PRODUCCIÓN!
¡La página 16
¡AH caray! ¿Y producción?
¡Yo que sé... ¡Se enojaron y se fueron!
¿ Que no me piensan AYUDAR?
¡SE CERRADO...¿QUIÉN DEMONI...?
¡Veees, las medidas se respetan independientemente del estilo del artista!
¿HABRÁ MANDADO ESTO?¡UN LIBRO!
...A DIOS...
¡EH?...AH SI...¡ADIÓS!
¡SE ABRIÓ!¿P-PERO...¿QUÉ ES ESTO...?
¿Y que onda con el "MANGA"?
¡Oye "si cierto"!
¡A eso iba!

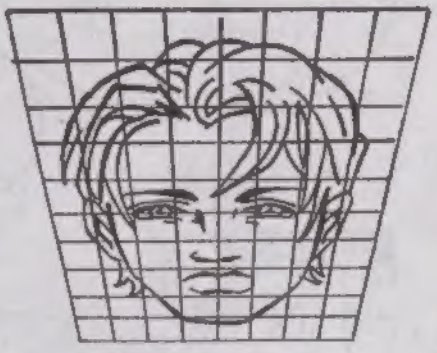

1
¡Al que le llaman "AMERIMANGA" respeta todas las proporciones anteriores, pocas veces se llega a estilizar ojos, nariz, boca y mentón!
2
¡En este caso también respeta las proporciones solo que aquí los ojos son estilizados, la nariz es respingada, los labios simplificados, y el mentón afilado; mas "MANGA" pues!
3
¡Aquí los ojos están debajo de la línea de centro, y son el doble de tamaño! Notece que la nariz y la oreja nacen de la misma línea.
4
¡Por último en este ejemplo los ojos son exageradamente grandes, esto ya es la caricatura de un rostro!
¡Ahora pongan atención dibujen un huevo de cabeza y alargado, y dividanlo en cuatro partes iguales!
1
2
3
4
¡La mitad inferior también dividanla en cuatro!
Las divisiones de la líneas "2" serán las pupilas, y la "3" la base de nariz...
Y orejas también.
¡Y también la línea "2"!
¡Ahora la línea "1" será la base de las cejas
¡Y una pequeña marca en la mitad superior será el nacimiento del pelo!
Este ejercicio también es a pulso.

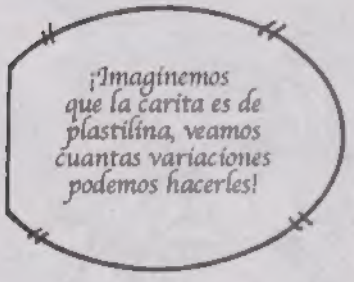


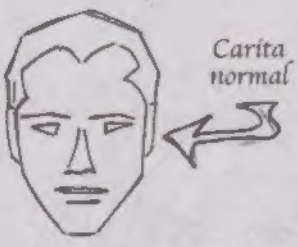


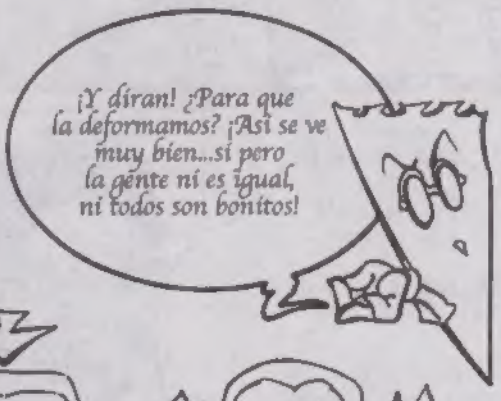


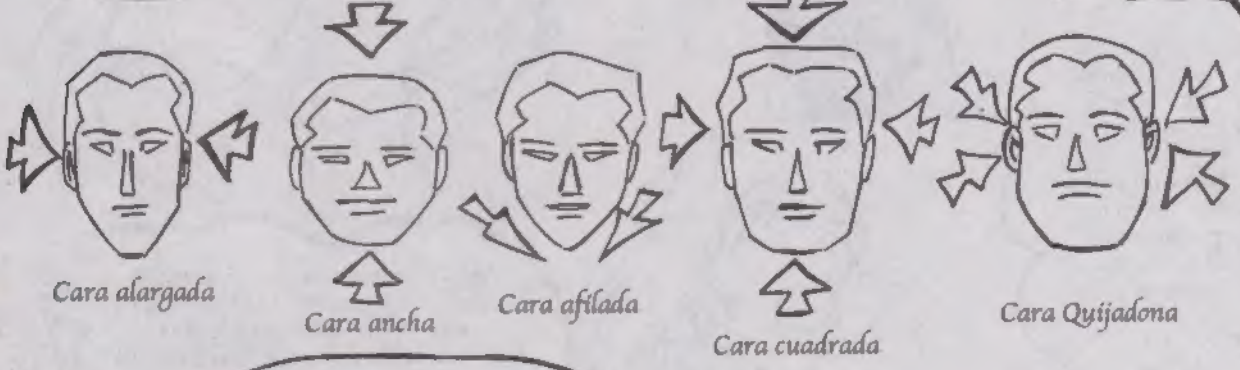

¡Ya una vez que tienen la carita que hicieron...
¡Pasemos a deformarla!

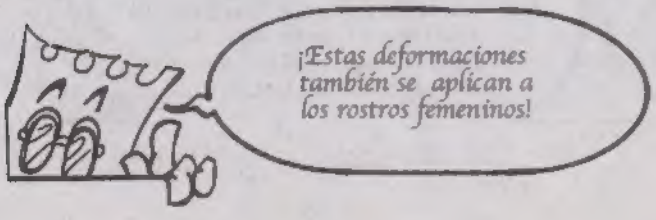



¡Imaginemos que la carita es de plastilina, veamos cuantas variaciones podemos hacerles!


Carita normal


¡Y diran! ¿Para que la deformamos? ¡Así se ve muy bien...si pero la gente ni es igual, ni todos son bonitos!

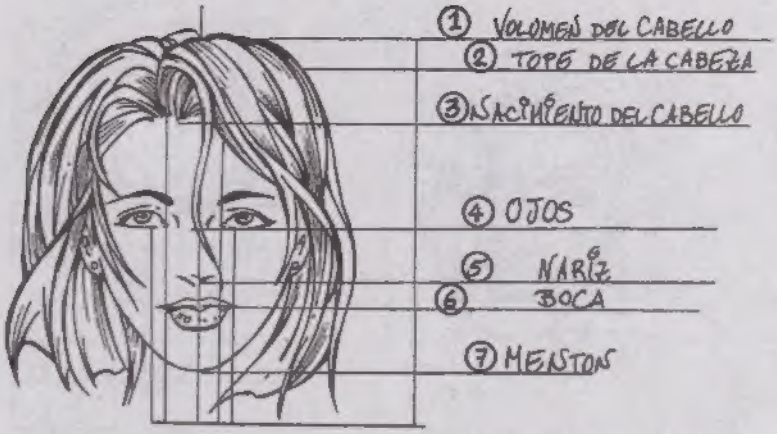

Cara alargada
Cara ancha
Cara afilada
Cara cuadrada
Cara Quijadona


¡Estas deformaciones también se aplican a los rostros femeninos!

¡Vamos a un último repaso!

¡En medio de los ojos debe de caber perfectamente otro ojo! (solo como medida)

¡Base de nariz igual a base de orejas y terminan aproximadamente en la base de las cejas!



¡El tamaño mínimo de los labios será el mismo ancho de la nariz, y su máximo hasta la mitad de los ojos! (Estrictamente hablando).

¡Y para terminar les dejo un ejercicio muy sencillo!

¿Y ella que tiene una bocota?

En ella es valido, porque es caricatura.

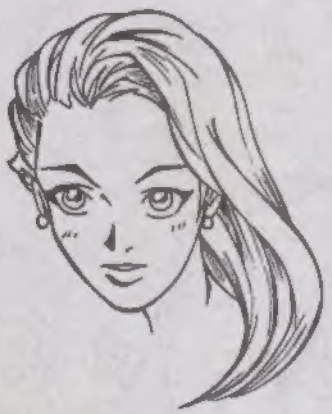
¡OYE!

¡Busquen en alguna revista un rostro precisamente de frente¡

¡Cálquenlo sobre una hoja albanene¡

¡Esto les ayudara a ubicar las distancias entre ojos, nariz, boca y mentón¡

¡Después dibujen la misma cara, pero a tu propio estilo, tratando de mantener el parecido¡



¡Ah! ¡Y chavos es mentira eso de que los dibujantes todo lo tienen que sacar de la mente, los mejores se basan en fotos, películas, revistas o tienen modelos! ¡Como Alex Ross, Boris Vallejo o el mismisimo M. Katsura.

¡Pasemos a algo más serio chavos!

¡Cuando vayan a una editorial a mostrar sus dibujos!

¡No les muestren ni los que estén en papel bond, mucho menos las hojas cuadriculadas!

¡Por que así sean el más fregón de los artistas no les van a hacer caso!

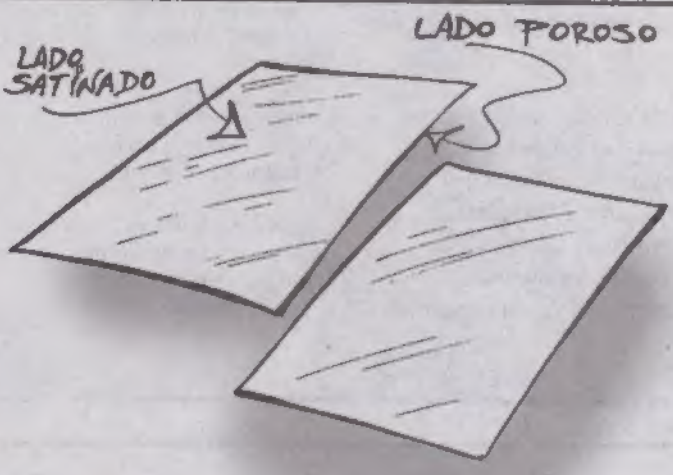
¡Y para que no pasen vergüenza en ese momento, aquí les va la lista de material que deben presentar!

DIBUJOS

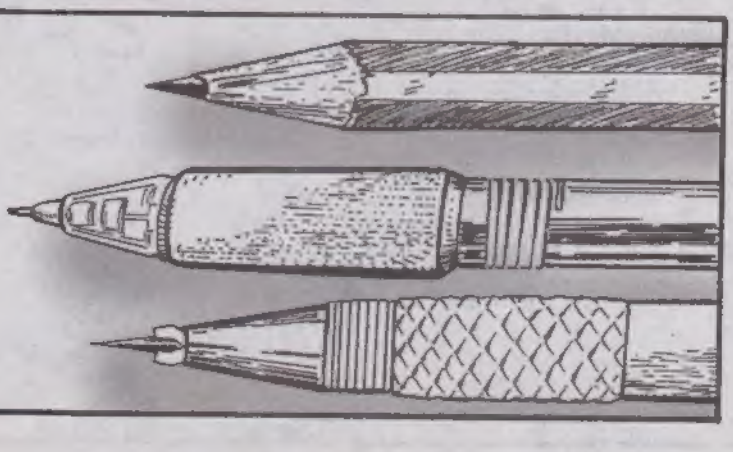
¡Pus con razón no te hicieron caso!

¡Sus dibujos deben presentarlos en CARTULINA OPALINA, hay de tres tipos la "extra blanca", la "española" y la"holandesa" (esta es la mas recomendable),

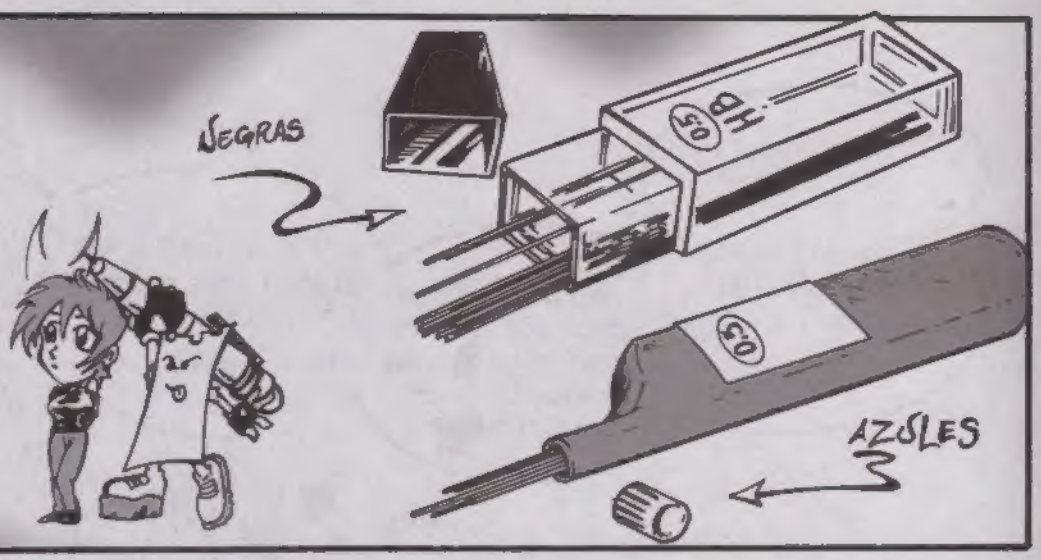
¡La OPALINA comparada con la cartulina BRISTOL (de papelería), tiene un lado poroso y otro satinado. (Dibujen en en el lado satinado).



¡En cuestión de con que material se debe dibujar no hay un favorito, pueden con un lápiz de los amarillos (de papelería), también de los azules (bocetar con los duros del 2H al 8H, y definir el mediano HB, o con los suaves del 2B al 8B), lapiceros o porta minas!



¡Para sus lapiceros ya saben utilicen las del 0.5 HB, les recomiendo las azules para bocetar y las negras para definir!



3 buenas razones para utilizar las puntillas o lápiz de color azul (de preferencia que sea bicolor).

1.- Si ustedes son de esos chavos(as) que recargan mucho el lápiz al papel (casi hasta cincelarlo) las puntillas les ayudaran a controlar ese pulso (cómprenlas y verán porque)

2.- El color azul no se registra en las fotocopias ni tampoco a la hora de la impresión (el azul se pierde).

Y

3.-Con las puntillas negras, el grafito tiende a correrse y mancha el dibujo.

Con las azules tu dibujo se vera mas limpio (pero ojo es mas difícil de borrar).

¿ Y para borrar? Recomiendo estas 3 gomas, la goma blanca, la de migajon, y la goma plástica.

¡Con las primeras dos al borrar dejan pequeñas migajas, con la plástica digamos que... absorbe el grafito (y además parece plastilina).

¡Estos materiales los ocuparemos mas adelante cuando veamos el entintado, pero de todos modos vayan consiguiéndolos estos son los clásicos básicos! ¡Pinceles (Pueden ser artificial ó de pelo natural) y distintos tipos de plumillas (dura, semidura, y suave)!

¡Este es el repertorio más actual! Estilógrafos desechables, ó recargables, marcadores de punto fino y plumón pincel, y claro no debe faltar la tinta china.

Te aprovechas por que soy una hoja en blanco

¡Bueno chavos esto es todo por esta ocasión,

¡En la próxima lección veremos, mas a fondo la utilidad y cuidados de estos materiales!

¡Y ya saben dudas, comentarios, quejas o lecciones de algún tema en particular...

¡Escribanos a:

OSAMU TEZUKA

Padre del Anime y Manga Contemporáneo

1928-1989 Por: **Rodrigo Alvarez**

"El mundo no está amenazado por las malas personas, sino por aquellas que permiten maldad".
Albert Einstein

El pilar para el desarrollo de la industria del anime y manga sin lugar a dudas fue **Osamu Tezuka**, el autor más prolífico de **Japón**. Escribió y dibujó 160 000 páginas de manga, de las cuales 60 títulos se trasladaron a animación. Por tal motivo, la gente en su país le dio el sobrenombre de **"Manga no Kami-Sama"** o **"El Dios del Manga"**. En **América** conocimos varios de sus mejores trabajos como: **Astroboy** (Tetsuwan Atom), **La Princesa Caballero** (Ribon no Kishi), **Kimba: El León Blanco** (Jungle Taitei) y muchas más.

Osamu Tezuka nació en **Osaka, Japón,** en 1928. Su niñez se desarrolló de una manera tranquila y desde ese momento mostró su talento haciendo dibujos para sus amigos y familia. Se entretenía con las caricaturas de **Popeye, El Ratón Miguelito, Félix el Gato y Oswaldo el Conejo**. En su adolescencia, durante el transcurso de la Segunda Guerra Mundial, vivió el horror de los bombardeos. Aquí es en donde una experiencia marcaría su ideología al ver unos cadáveres quemados por el fuego de las bombas. Razonó la engañosa naturaleza del ser humano en el tiempo. Su inspiración como creador fueron los primeros trabajos de **Walt Disney**, de donde tomó la estética de las pupilas brillantes y el movimiento fluido en los personajes. La influencia en los ojos grandes y expresivos con caras redondas se basa en las animaciones de **Max Fleischer**, uno de los creativos mas importantes para la industria de la animación en **Estados Unidos** (así que es una mentira la afirmación de que los japoneses dibujan ojos grandes en sus personajes porque no les gustan sus ojos rasgados). Por su admiración hacia **Charles Chaplin**, tomó varios elementos cómicos para su narrativa.

En la época de la posguerra, **Japón** era un país derrotado y destruido con ideales de renovación y cambio. En este sentido, **Tezuka** tuvo una doble función: La primera fue entretener a la gente para que no se agobiaran con los problemas que vivían, comenzó a dibujar el manga del escritor **Nanami Sakai** *"La Nueva Isla del Tesoro"* (**Shin Takarazuka**) en el año de 1947 causando el *boom* del manga con la venta de 400.000 copias. La segunda fue imprimir los ideales del resurgimiento de Japón es sus mangas como el caso de **Astroboy**. Ahí podemos ver una sociedad futurista en donde la capacidad de producción y niveles económicos de vida son altos: el sueño japonés, el trabajo con disciplina y manejo de la nación masivamente. Podría decirse que son controlados en un grado inconsciente como **Robots**, pero en los logros está la alegría de los japoneses, logros que aseguraran jamás vuelvan a pasar hambre ni ver a su país destruido. Otro factor importante es la filosofía Oriental que en términos políticos es ampliamente descrita en uno de los libros más antiguos de la humanidad. **El Arte de la Guerra** del chino **Sun Tzu**: ahí se dice que la guerra no solo es por medio de las armas, sino que la guerra también puede ser económica, cultural, social y pasiva. Este libro milenario ahora es un *betseller* para los empresarios occidentales de la bolsa de valores (al igual que el **Libro de los Cinco Anillos** de **Miyamoto Musashi**). En **Japón**, esta educación se lleva toda la vida, una muestra de esto es el trabajo en equipo y la disciplina férrea.

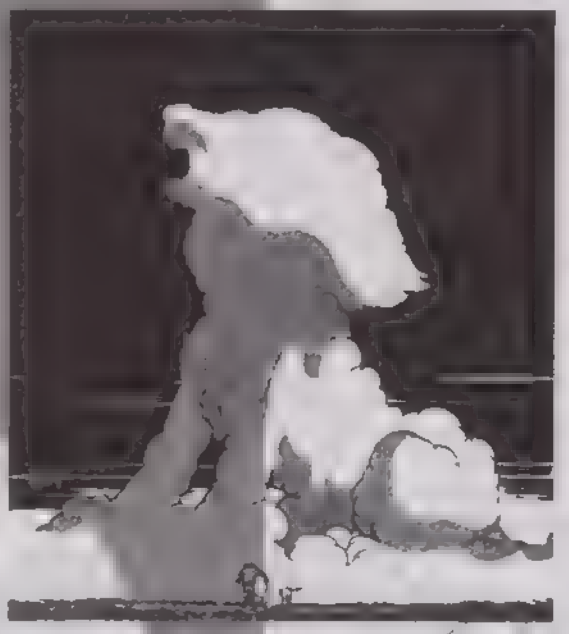
Maestros del Arte Secuencial

OSAMU TEZUKA

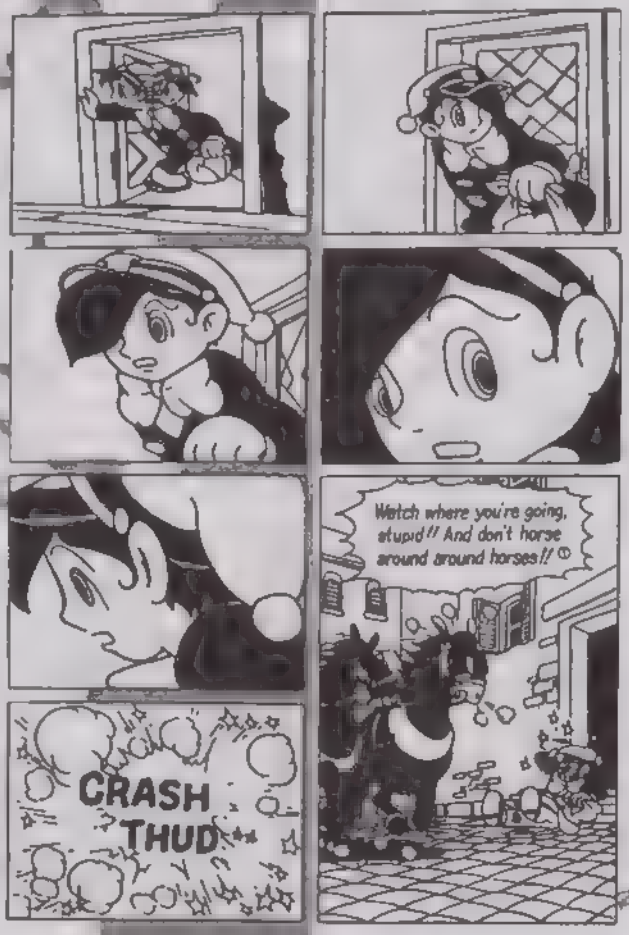
La crítica de **Osamu Tezuka** en cierta parte también alude a esta posición ideológica remarcando la ambición de los hombres por el poder y a utilización de sus congéneres como herramientas para su beneficio.

En 1951 publico en manga las aventuras de un pequeño robot llamado **Astroboy** (Tetsuwan Atom) contando la historia en el transcurso de 21 años y 5000 páginas. Los elementos de la trama son bastante diversos, pasando por la Ciencia Ficción, **sentimentalismo un poco telenovelero y una carga de acción** bastante dinámica. Por su popularidad cinco cadenas de televisión en **Japón** se unieron para producir la versión en animación a blanco y negro con 193 capítulos, siendo la primera animación completamente hecha en ese país entre los años de 1963 y 1966. Después de este éxito se exportó la serie al Continente **Australiano** por **Nine Network** y a **Norteamérica**, y fue transmitida por **NBC**. Posteriormente en los años de 1983 y 1984 se hizo una nueva versión a todo color con la colaboración de **Seven Network** y **NHK** de **Japón**, con 52 episodios.

En los últimos años varias distribuidoras han doblado sólo 104 episodios para el mercado de video. **Astroboy**, en el transcurso de los años ha invadido **Japón** y el resto del mundo con toda su mercadotecnia: playeras, relojes, nuevas versiones de comics en **Norteamérica**, muñecos, modelos, etc. **Osamu Tezuka** fue responsable de uno de los géneros en el anime y manga más difundidos en la actualidad, me refiero al **Shojo** (o **Shoujo**, que literalmente significa, Mujer joven o jovencita). La primera obra de ésta tendencia fue **La Princesa Caballero** en el año de 1953 y su correspondiente versión animada en 1967. La primera inspiración para desarrollar ésta narrativa la tuvo **Tezuka** por parte de su madre que era aficionada al teatro musical del director **Takarazuka**, quien se basó en los grandes musicales *Neoyorquinos*, que servían con su tónica comico-romántica como distracción del pueblo a la crisis. Otro factor determinante fueron sus ideas por experimentar con las nuevas corrientes occidentales del pensamiento social. **Japón** en su cultura salió de la edad media apenas en el siglo XVIII, su estructura social era (y sigue siendo hasta cierto punto), 100% patriarcal, y aunque parezca increíble la palabra "*amor*", como en la sociedad occidental la conocemos hasta el siglo XVII se acuñó en **Japón**. Por eso en los 50's, con las muestras de la liberación femenina en el oriente, era raro para ésta comunidad ver a una mujer haciendo el rol de un hombre, como es el caso de **La Princesa Caballero**, en donde nuestra protagonista gobierna y lucha contra los detractores en su reino además de tener las aventuras de las fábulas clásicas.



El Emperador de la Jungla o Kimba: El León Blanco, fue publicado en 1950 en el recopilatorio mensual de **Manga Club Magazine**. Posteriormente, en 1965 se produjo la animación de ésta serie con el total de 52 capítulos. Aquí vemos otra vez el idealismo de **Tezuka** donde se cuentan las aventuras de **Kimba**, un pequeño león blanco que vive a diario las aventuras de la selva; incluyendo la amenaza de los cazadores que devastan su hogar. Es sorprendente que en estas fechas alguien se preocupara por la ecología, aunque también el tema de las aventuras en el trópico es una curiosidad de los japoneses al ser algo tan lejano para ellos. Hace años hubo un gran escándalo y molestia en **Japón** por la película **El Rey León**, de **Disney**, ya que es obvia la copia pirata que se hizo del personaje de **Osamu Tezuka**, aunque claro que en una versión *fresa*.



Las obras de **Tezuka** son amplias, al igual que lo que hizo por la animación japonesa. En posteriores números de **DibujArte** continuaremos con las obras posteriores y las producciones contemporáneas de **Tezuka**.

FERNANDO BOTERO

Admirando el Volumen

"A la persona que se permite cometer errores se la llama creativa. Y artista, a la que sabe con cuáles de esos errores quedarse". **Scott Adams**

Por: **Angel Zúñiga**

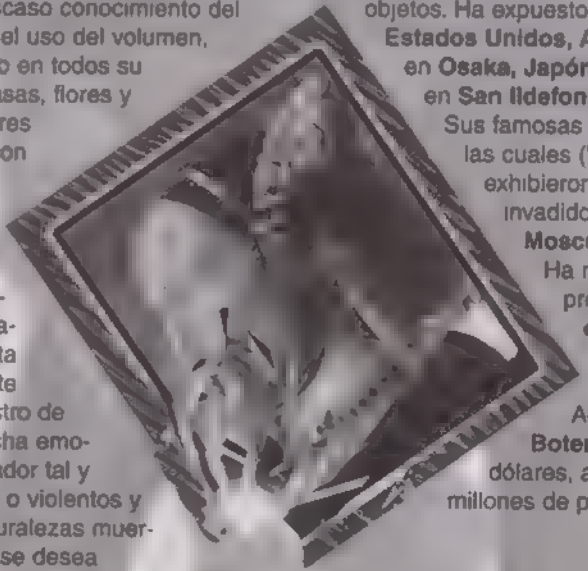
¿Cuál es la primera impresión ante una obra del artista colombiano **Fernando Botero?** La de una figura inmensa, incluso podría llamársele gorda. Sus personajes parecen dispersarse por toda la obra y atentar contra las ideas que se consideran absolutas sobre la belleza. Sin embargo, no dejan de atraer la atención y el interés de la gente que se acerca maravillada a estas figuras voluminosas

De Marzo a Julio de 2001 se presentó en el **Antiguo Colegio de San Ildefonso** la exposición **"Fernando Botero: 50 años de vida artística"**, realizada junto con la **Universidad Nacional Autónoma de México**, el **Consejo Nacional para la Cultura y las Artes** y el **Gobierno del Distrito Federal**. Esta muestra contó con más de 100 obras, entre óleos, dibujos y esculturas, que pertenecen a la colección personal de **Botero**, mismas que ha preferido conservar por diversos motivos. Comprendió un periodo de 1949 hasta el año 2000, esto es, desde los primeros trabajos del artista hasta su producción más reciente . De estas piezas, 30 se exhibieron por primera vez y destacaron *"Flores"*, *"Niña con flor"* y *"Naranjas"*, todas del año 2000. La exposición conmemoró también la carrera de quién es, quizá, el artista vivo más reconocido y admirado a nivel mundial; imagen formada principalmente y no de modo gratuito por los medios de comunicación

La obra de **Botero** no se mostró ajena ni superó intelectualmente al espectador, fue accesible tanto para la clase privilegiada o personas de alto nivel cultural así como para hombres humildes con escaso conocimiento del arte. De igual manera, explotó el uso del volumen, no solo en sus personajes, sino en todos su objetos; las sillas, cortinas y casas, flores y naturalezas muertas; sus mujeres robustas, plenas y sensuales son famosas en el mundo. Ese uso desinhibido de la plenitud de las formas se ha convertido en su obsesión y principal sello distintivo. Sus colores permiten acceder al tema de su trabajo: la mujer, la familia, la fiesta brava, la religión y el mismo arte inclusive. A pesar de que el rostro de sus personajes no reflejan mucha emoción, se presentaron al espectador tal y como son: sencillos, orgullosos o violentos y sensuales. Respecto a sus naturalezas muertas, deliciosas, a tal grado que se desea tocar la pintura para saber si aquello es real. Sus esculturas en bronce, material que le permite explotar la plenitud de las formas, se caracterizan por su magnitud, solidez y ausencia de movimiento.

La exposición parecía no terminar al salir del recinto, pues uno reconocía las figuras empleadas en el arte de **Botero**, se apreciaba a las personas con sus rostros impávidos, que no se comprometen; y el volumen de los objetos comunes adquiría un nuevo significado. En la sala lúdica de la exposición se invitó a los espectadores a acercarse a su obra y a su natal **Colombia** a través de juegos, música típica y lectura de material literario. Complementó ésta exposición la sala de video que muestra el documental **Botero: Un Retrato**, realizado en **Inglaterra** para el programa de la **CBS News 60 Minutes**, el cual retrata la vida del artista y permite ahondar en su mente, sus ideas y, por consiguiente, en su arte. En el documental queda evidencia de que, para **Botero**, la originalidad radica en *"tomar lo que alguien ha hecho antes y hacerlo de un modo distinto"*

Este gran artista nació el 19 de abril de 1932 en **Medellín, Colombia**, ciudad que fue escenario de sus fallidos intentos por ser torero y en donde expone por primera vez en 1948, a los 16 años. Ha estudiado en la **Academia de San Fernando**, en **Madrid** y en la **Academia de San Marcos**, en **Florencia, Italia**. Ha expresado en muchas ocasiones su gusto por **México**, país al que se trasladó en 1956, y el arte de los muralistas, principal influencia en sus figuras monumentales; particularmente la obra de **José Clemente Orozco** (cuyos murales del **Colegio de San Ildefonso** ahora comparten el espacio con la obra de **Botero**). Fue en **México** donde descubrió las posibilida-des en explorar el volumen de los objetos. Ha expuesto en galerías de **Colombia, Estados Unidos, Alemania, París, México** e incluso en **Osaka, Japón** y ahora que finalizó la exposición en **San Ildefonso**, lo hará en **Estocolmo, Suecia**



Sus famosas estatuas monumentales, dos de las cuales (*"Mano"* y *"Mujer Fumando"*) se exhibieron en los patios del Colegio, han invadido las principales avenidas de **París, Moscú, Madrid, Roma y Nueva York**.

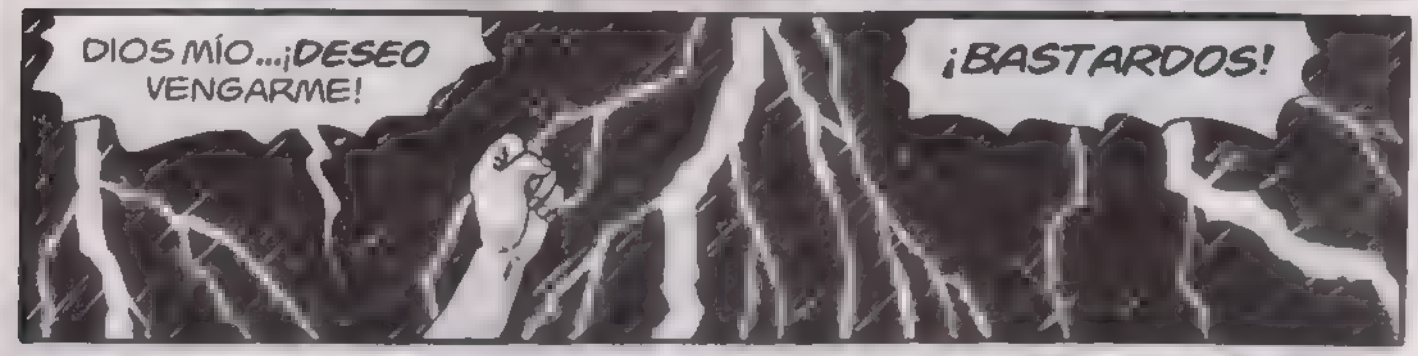
Ha recibido la orden **Andrés Bello** del presidente de **Venezuela** y la **Cruz de Boyac-**, del gobierno de **Antioquia** por sus servicios a su país natal: **Colombia**

Actualmente una obra de **Fernando Botero** está valuada entre 300 y 500 mil dólares, aproximadamente de tres a cinco millones de pesos.

CARRETERA A MONTREAUX. JULIO 2002 11:30 P.M.
HORUS
¡VAMOS! NO TE HAGAS LA DIFÍCIL...
¡DÉJAME!
YO SÉ QUE TE GUSTO, ¡POR ESO ESTÁS AQUÍ!
YO SÓLO ACEPTÉ QUE ME LLEVARAS A MI CASA POR LA LLUVIA.
VAMOS...SÓLO QUIERO UN BESITO...
¡SUÉLTAME!
¡SLAP!

POR LO QUE VEO, QUIERES REGRESAR A PIE...¡MIKE, DETÉN EL AUTO!
¡SCREECH!
¡NO!
¡FUERA!
N-NO ME DEJES AQUÍ, POR FAVOR.
¡CLARO QUE SÍ!
UN PASEO EN LA LLUVIA TE BAJARÁ LOS HUMOS...
¡REGRESEN!
Y APRENDERÁS QUE A MÍ NADIE ME RECHAZA.
¿POR QUÉ ME HACEN ESTO...?

QUISIERA NO ESTAR SOLA...
Q-QUISIERA QUE MIS PADRES VIVIERAN...


DIOS MÍO...¡DESEO VENGARME!
¡BASTARDOS!

DOS HORAS DESPUÉS...
LLEGUÉ EMPAPADA HASTA LOS HUESOS, CREO QUE MEJOR ME DOY UN BAÑO ANTES DE...

DING ♫
DANG
¿QUIÉN SERÁ A ESTA HORA?

¿QUÉ DESEA?
¿LA SEÑORITA JULIETTE STEVA?
¿SÍ?

TRAIGO UN PAQUETE PARA USTED.
¿SIEMPRE HACEN ENTREGAS A MEDIA NOCHE Y CON LLUVIA?
FIRME AQUÍ POR FAVOR.
NUNCA ANTES TE HABÍA VISTO.
¿QUIÉN ME HABRÁ MANDADO ESTO? ¡UN LIBRO!
...A DIOS...
¿EH?...AH SI...¡ADIÓS!
PARECE CERRADO...¿QUIÉN DEMONI...?
?
¡SE ABRIÓ! P-PERO...¿QUÉ ES ESTO...?

VAMOS A HACERLE UNA VISITA *SORPRESA* A JULIETTE.
NO HACE FALTA, MIRA QUIEN VA ALLÍ.
¡TU NOVIA...!
VAYA, VAYA...¡A TÍ TE ANDABA BUSCANDO! ¿A DÓNDE VAS? ¿VAS A LA ESCUELITA A DEVOLVER UN LIBRO?
¿QUÉ TE SUCEDE? ¿ACASO ESTÁS SORDA? ¡DAME ESO!
¡MUÉRETE!

¿Q-QUÉ ESTÁ PASANDO?
MIS...
¡FLOCK!
¿V-VISTE ESO?
¡VÁMONOS DE AQUÍ, ESE!
¡MALDITA BRUJA, VAMOS A HACER QUE ARDAS EN EL INFIERNO!
SCREECH

FUOSSS
¡AAAH!
¿QUÉ ESTOY HACIENDO?
¡BASTA! YO NO QUERÍA ESTE BAÑO DE SANGRE.

¡QUIERO QUE TODO ESTO TERMINE!
¡AAAAH!
¡NOOOO!
¡QUE HORRIBLE!...FUE TAN REAL...
¡GRACIAS A DIOS FUE SÓLO UN SUEÑO!
UNA PESADILLA...
MONO
FIN

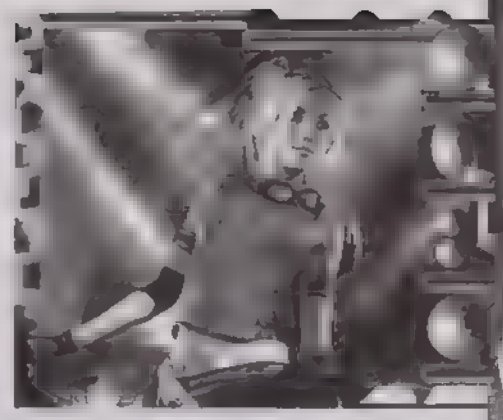
"Y jamás lo dejaré el sueño... un bit."
Lernic -Caín Kuri Sanchez
Por: **Jorge A. Castilla**

ANIMACION POR COMPUTADORA

A partir de la producción de la película **Tron** de **Walt Disney** en 1981, los dibujos animados tomaron un interesante giro. El uso de la computación era totalmente práctico y destinado únicamente al aspecto científico y /o administrativo. Pero el progreso de este tipo de infraestructura comenzó a adquirir importancia en el campo del arte y el entretenimiento.

La animación por computadora ofrecía al cine y al video una extensa gama de ventajas en cuanto a producción masiva y a resultados estéticos, sin dejar de considerar también la posibilidad de presentar imágenes nunca antes soñadas como dinosaurios o naves espaciales cien por ciento realistas a costos más bajos de producción. Y a la fecha, los modelos tridimensionales han llegado a ocupar un importantísimo lugar en los rangos más altos de las nóminas de la industria cinematográfica, la televisión y los juegos de video. Pero es posible que éste tipo de animación algún día llegue a suplir tramoyistas, carpinteros, escenógrafos, iluminadores, utileros, actores y hasta directores y creadores en general! Y ésta duda también se enfoca al hecho de si alguna vez llegará a suplir una computadora a la mente y espíritu humanos. Sin embargo, la cantidad de cosas que podemos ver en las películas, desde un verdadero *T-Rex*, el sobrecogedor Coliseo de Roma, hasta los personajes de **Toy Story**, **Bichos** o **Shreck**, hacen que éste tipo de recurso sea algo fascinante.

¿Qué hay detrás de ésta revolución cibernética? Alguien como animador profesional de **Disney** o **Dreamworks**, etc, al dibujar a mano (como cualquier otro artista gráfico), es experto en volumen, anatomía, trazo, composición y demás disciplinas; pero al modelar figuras o escenarios en 3D, también debe aprender a ser escultor, arquitecto, físico y hasta ingeniero. Porque un dibujo animado a mano consiste de dos dimensiones, arriba-abajo, izquierda-derecha, y la tercera dimensión consiste en adelante-atrás; y es aquí donde muchos dibujantes tradicionales se quiebran el coco. Un modelo en tercera dimensión, a diferencia de uno bidimensional, debe verse bien desde arriba, desde un lado o el otro, por atrás o por abajo, en tres cuartos o desde lejos y ser proporcional al momento de acercarnos.



También el mundo de la tercera dimensión en la computadora es el mundo del render y, si para un dibujante cualquiera la acción de hacer algún monito sobre el papel era de resultado inmediato, renderear una imagen o secuencia de imágenes en **3D** puede implicar muchísimas horas y hasta días. La mayoría del *software* (Programas) en **3D** funciona a base de vectores en pantalla, que pueden ser manipulados libremente para alterar una figura, pero mientras ésta se modela, los vectores forman una estructura como de alambre, como el esqueleto de un alebrije, y cada vector puede manejarse individualmente de los demás con el fin de lograr profundidad o levantamiento, es decir, como si se hiciera una figura de plastilina, pero con alambre. *"Renderear"* la figura consiste básicamente en ponerle piel a ésta estructura alámbrica. La piel puede ser lisa y gris, que es una piel estándar o se pueden conseguir elaboradas texturas como todo tipo de pelajes, escamas, rocas, maderas, metales, líquidos, nubes, etc, y que tengan gran variedad de tonos, colores, brillos, transparencias y hasta densidades. Mientras más complicadas son las pieles que se le ponen al modelo, más pesada se vuelve la imagen en cuanto a memoria. Y si a esto le damos movimiento y secuencia, el peso se multiplica hasta generar un amplio rango en tiempo de rendereado.

Películas como **El Príncipe de Egipto**, en la escena del Mar Rojo, pasaron hasta por 360 horas de render (¡y eso que cuentan con máquinas avanzadísimas y alrededor de 1500 animadores en **3D**); de hecho, casi todas estas compañías especializadas desarrollan sus propios programas de animación. Y en cuanto a *software*, cada día se crea un recurso más, lo que hace que el programa que hoy está muy de moda, mañana sea obsoleto. Pero el mundo de la animación por computadora es fascinante, sólo hay que ser perseverantes, instintivos, extremadamente pacientes y sobre todo creativos así como tener un poco de locura que permita crear universos y situaciones fuera de lo común. Con este tipo de ventajas, estaríamos desperdiciando el tiempo sólo chateando en Internet y haciendo a un lado la oportunidad de ser Dios en la Tierra, de ser los creadores de nuestra propia y singular realidad ..

MASAKAZU KATSURA

Por: Rodrigo Alvarez

Un Autor en la Cima

"En los mejores días del arte no existían los críticos del arte".
Oscar Wilde.

Sin lugar a dudas Masakazu Katsura es uno de los autores japoneses más conocidos, alabados y comerciales internacionalmente. Sus obras que lo llevaron a la fama son: Video Girl Ai, D N A 2 y recientemente I"s; en donde las historias se centran en jóvenes perdedores, pero interesantes que encuentran de alguna forma la chica de sus sueños. Esto ha traído desde críticas acérrimas de sus trabajos hasta la admiración total del público juvenil.

La Historia de un Novato

Masakatzu Katsura nació en el país del sol naciente, **Fukui**, en las inmediaciones de **Kyoto**, el 10 de diciembre de 1962. Su entrada al ambiente del manga fue algo accidental: uno de sus amigos le dijo lo mismo que alguna vez hemos oído ¡Me gustan tus dibujos! Por cosas del destino vio un anuncio de la convocatoria del concurso anual de la editorial **Jump Cómics** a dibujantes novatos, el premio Tezuka; la recompensa al primer lugar, era la nada despreciable suma de 500,000 Yens. **Katsura** se presentó con su primera historia **Tsubasa** (Alas), que no fue de las ganadoras, pero el editor **Kazuhiko Torishima** le dio algunos consejos y le dijo que intentara de nuevo. Al sentir que podía ser bueno en este trabajo, **Katsura** entró a la Universidad de Bellas Artes a estudiar dibujo. En 1982 concursó con una comedia romántica, fruto de un consejo; así, a sus 19 años ganó el segundo lugar con Tenkousei Wa Hensohei El Nuevo Estudiante ¡Se Transforma!

De 1983 a 1986 estuvo en la revista **Shokan Shonen Jump**, donde realizó su obra **Wingman**. Como dato curioso, en ésta misma editorial también trabajaba **Akira** Toriyama (Creador de **Dragón Ball**), y desde estos tiempos los dos eran grandes amigos. En muchas páginas de **Wingman** hay muchas referencias al *"Señor Mayarito"* (**To-ri-ya-ma** al revez). En esta época **Katsura** estaba muy influido por Sentai (Dígase superhéroes al estilo **Power Rangers**), por lo que lanzó varios títulos similares como **Vander** y **Voguman**. Pero sus editores querían mejor dibujo y más ventas, así que sugirieron que trabajara mejor sus personajes femeninos para darles un poco de sensualidad e intentar mezclar elementos de comedias románticas, de ahí surgió **Suzukaze No Pantenon** (Pantenon del Viento Fresco); una comedia **Sentai**, en que *Ai* (¿dónde hemos oído ese nombre?) al quitarse cierta parte íntima se convierte en la heroína **Pantenon.**

Dos mangas determinantes para elaborar **Video Girl** fueron: **Kana**, donde los personajes y *Yoshiko*, respectivamente son la base de *Ai* y *Moeni*, y **Present From Lemon** (El Regalo de Limón), publicado en 1987 por **Shonen Jump**. En *Lemon*, la historia radica en *Lemon Sawaguchi*, un joven cantante *"Idol-Singer"* (dígase un cantante de Pop japonés, extremadamente fresa), que cae en los típicos líos amorosos de las estrellas. Cabe resaltar que el dibujo de **Katsura** obtiene una gran evolución, al igual que su color en acuarelas, pasteles (el pastel es un material tipo gis que con agua da tonalidades suaves, y acrílico (la pintura acrílica es una pintura especial a base de agua, con componentes plásticos) que dan tonos cálidos y agradables. En el guión se deja de historias fantásticas *power-rancheras* y logra un buen desarrollo de trama desde el inicio hasta el final sin decaer.

La Fama de una Chica del Video.

El éxito comienza en el año 1989, en las páginas de la revista mensual **Shonen Jump Shueisha**, en donde **Video Girl Ai** hace su aparición. En teoría fue dirigida para el público de adolescentes, por los consejos de la editora de **Katsura**, que dijo terminantemente que se dejara de héroes chafas y pensara en una historia romántica para jovencitas y tal vez jovencitos. **Katsura** logró captar el efecto de los años maravillosos y la historia típica del puberto, que al no tener los poderes obscenos Saiya-jin o la seguridad del galán

de la clase, teme quedarse solo como perro y vivir siempre con una relación *"manógama"*, y así, un día después de ser humillado otra vez, al entrar a un videoclub, rentar un video *"caliente"* que dice *"Ai Amano te consolara"*. La sorpresa además de que el video está defectuoso, es que la hermosa Ai sale de la pantalla para ayudar al perdedor de *Yota Moteuchi* en sus problemas existenciales. El punto de quiebra es cuando nuestra protagonista se enamora de *Yota*, y las reglas de las Video Girls, establecen que ellas no se pueden enamorar de un ser humano. Y todo pinta en un triangulo amoroso que dará vueltas y dramáticas situaciones.

Los Detalles Técnicos.

Como todo manga con éxito, **Video Girl** tuvo su versión animada desde 1992 por **Jump Video**, que compila 6 capítulos en el formato **OVA**(Original-Video-Animación), la cual sólo recopila los tres primeros mangas. Tambien existe una película en Acción Viva, donde la actriz **Kaori Sakagami** se parece muchísimo a la chica dorada nipona, de los demás personajes mejor ni hablo. Como Betseller, también salió una novela escrita de ésta serie con 252 páginas, un pequeño manga y mucha información del autor. De **Video Girl Len** se maneja de cierta manera como una historia aparte donde **Katsura** experimentó un poco más con el concepto de las Video Girls, éste fue recopilado en el tomo 14 y 15 de la edición japonesa. En varios países se tradujo esta obra, como **España**, **Italia**, **Francia**, **Inglaterra** y **Estados Unidos**. Afortunadamente para nosotros en nuestro país, **Grupo Editorial Vid** lanzó a un precio accesible y con un estupendo formato y calidad ésta obra, que sin estar con el apoyo de una serie de televisión homónima, ha generado un éxito en ventas, logrando que salga otra obra de **Katsura**: **D N A 2**, que ha tendido el apoyo de los aficionados.

Un Estilo Elegante

Una de las palabras que describen el estilo de dibujo de **Katsura**, es su trazo elegante, fino y limpio. Al contrario de algunos de sus colegas nipones, este autor dibuja multitud de cuadros donde sus personajes aparecen de cuerpo completo; algo necesario para la comprensión en donde está ubicada la acción en la viñeta. La coherencia y dimensiones anatómicas correctas, demuestra [illegible] maestría, sintetizando un estilo propio que ha ido

Cronología de Bolsillo de Katsura

1981- Tsubasa (Alas)
1982 Tenkousei Wa Henoshei: El Nuevo Estudiante en Transforma!
Natsu ni Suzumi!(Suzumi en Verano)
Aki ni Suzumi! (Suzumi en Otoño)
1983- Wingman (Hombre Alado) 13 Volúmenes
Gakuen Butai 3 Parokan 2 Volúmenes
1985- Choukidouin Vander 2 Volúmenes
1985- Voguman (Hombre Vogu) 2 Volúmenes
1986- Suzukaze No Pantenon (Pantenon del Viento Fresco)
1987- Present From Lemon (El Regalo de Limón) 1 Volúmenes
1989- Video Girl Ai 15 Volúmenes
Shin-No-Shin (Intraducible)
1992- Shadow Lady (Dama de la Sombra) -Historia
1993- Video Girl Novela
Video Girl Len Dos 2 Volúmenes
1993- Woman In The Man (Mujer En Un Hombre)
1994- D N A 2 5 Volúmenes
1994- Zetman (Hombre Zeta)
1995- Shadow Lady (Dama de la Sombra) 2 Volúmenes
1996- M
1997- I"e 15 Volúmenes
2001- Dr. Chambari

puliéndose hasta llegar a una soltura de planos de encuadres, que le da la narración grafica correcta a sus cuadros. Su entintado es impecable, resaltando la delicadeza de sus personajes y poniendo detalles que le dan volumen y contraste a sus páginas. El vestuario de los protagonistas varía entre diseños futuristas, moda deportiva o clásica y algunas innovaciones en combinación de elementos muy japoneses, como el vestido típico de Ai, en donde se puede ver un atado de kimono para resaltar su figura esbelta y recta. Los medios tonos y pantallas que le dan sombreado y volumen a sus páginas, proporciona una riqueza visual muy llamativa a sus encuadres. El manejo de color en acuarela y algunas técnicas adicionales como el pastel y el aerógrafo, nos habla de la sensibilidad sutil en sus obras. La mayoría de los personajes de **Katsura** son atléticos o delgados en etapas de juventud, algo muy usado por los japoneses, al tener el prototipo de belleza oriental con esta constitución física.

D N A 2, Saiyajins con Enredos Románticos.

Este manga, contiene un estilo más para chicos (dígase, **Shonen**, el subgénero de manga que significa *"hombre joven o jovencito"*), con un amplio detalle en su dibujo y una trama entretenida.

El protagonista de la historia es un chico llamado *Junta Momonari* de 16 años de edad. Por motivos físicos tiene el gran defecto de que en las situaciones *"amorosas"* vomita sin parar. Por cosas del destino aparece en su vida una chica, *Karin Aoi*, una tipo caza-recompensas policía de futuro y su misión es evitar que éste chico se convierta en un megaplayboy, quien por sus aventuras como vil mexicano deje miles de hijos desperdigados en el mundo causando una sobrepoblación en el futuro. *Junta* no parece ser ese don Juan, pero los rastros de su ADN son predominantes en las personas del futuro. La misión imposible de *Karin* es dispararle una bala, que cambiará su ADN para frenar su fertilidad, pero !Ha craso error!

Karin se equivoca y hace totalmente lo contrario, causando una paradoja temporal. Este concepto muy usado en algunas películas como **12 Monos**, nos dice que no se puede modificar el pasado y si se hace, era algo que ya estaba planeado en el tiempo espacio.

El caso es que la nueva transformación de *Junta* lo hace irresistible a las mujeres, además de darle algunos poderes psíquicos. Así decide conquistar a *Tomoko*, una chica con la que hizo el ridículo alguna vez vomitando. Como era de esperarse al conquistarla, el exnovio de *Tomoko*, el archimillonario *Ryuji* tiene un ataque de celos, lo que aprovecha *Karin* para darle algunos poderes psíquicos y la facultad de cambiar de aspecto, para que detenga las conquistas de *Junta*. Como toda serie de éxitos, **DNA 2**, tuvo una versión en animación en televisión, con la duración de 12 capítulos en formato de **OVAS**. La comercialización en video fue de 5 **OVAS**, con tres episodios adicionales especiales. Esperemos que si el manga en **México** genera éxito podamos ver algún día estas animaciones en televisión o en video.

El Camino de Sometimiento, Exposición de un Mangaka (Entrevista a Katsura).

¿Cómo fué tu carrera en los medios editoriales?
Hice **Wingman**, literalmente comencé con el pie izquierdo en el terreno profesional, y lo sabía, pero estaba decidido en dibujar las cosas que yo quería, aunque la gente en bola renegaba mi trabajo (Risas). Pero si hubiera dibujado cualquier cosa que hubieran querido, si era buena o mala, mi trabajo probablemente hubiera sido una aburrida copia de un héroe típico. En el tiempo que seguí dibujando **Wingman** la gente realmente estaba deseoso de que algún personaje femenino de manga fuera provocativo sexualmente. Cuando introduje mucho detalle en este sentido seductor en mis personajes, sólo recibí una respuesta, *"Haz de ese personaje la protagonista"* (Risas). Y mírenme ahora...

¿Video Girl AI, te dio la oportunidad que necesitabas como mangaka?
En eso tienes razón. Cuando **Torishima** estuvo como mi editor de cabecera, sugirió que hiciera un manga de comedia romántica.

Cuando tuve la junta creativa, **Torishima** me dijo "crea una chica que te guste dibujar", así que dibujé a *Haruno* como una chica plana y masculina. Entonces, nosotros pensamos qué podíamos crear, pero acabamos con una historia *"acerca de una chica que odia a los hombres, porque un maestro en el que confiaba trató de molestarla sexualmente"*. Y yo dije, *"Si no hay elementos de Ciencia Ficción, a mí éste manga no me interesa"*. La persona que supervisaba el proyecto nos comentó de la trama de un video, que se llamaba *"Historias Asombrosas"*, en el cual *"un hombre vierte una pócima en una revista y comienzan a salir cosas"*. Nosotros nos figuramos que podríamos hacer una versión femenina de ésta historia, *"en el que el personaje principal derrama la pocima en una revista pornográfica y sale una chica de ahí. Pero como le echó demasiada pócima, el líquido toco en otra pagina, así que la chica obtuvo la personalidad de un hombre que aparecía en esa página"*. Pero creímos que una revista porno sería poco inteligente. En las tiendas de rentas de video son muy populares, entonces pensamos inmediatamente, *"Usemos un video!"*. Propusimos *"que el personaje principal apretara accidentalmente el boton de grabacion y una imagen de un hombre en la televisión se mezcla con el video, así tenemos a nuestra chica marimacha"*; acto seguido comencé a dibujar.

¿Así que basaste la serie en la historia única de Video Girl?
Bueno, no creo que haya pasado así (Risas). Usted lo puede ver, **Torishima** se convirtió en el segundo editor a cargo de la empresa, así que me cambiaron de editor. En ese tiempo yo era amigo de **Katsuya Terada** y antes había checado el trabajo del director de cine **Kenta Amamiya** con su video **Mirai Ninja** (Ninja del Futuro), nosotros pensábamos, *"éste es el estilo japonés, que está cool en ese momento"* y cuando dibujé **Shin No Shin**, era popular nuestra revista. Después yo pensé seriamente en el proyecto, cuando **Torishima** dijo, *"No, haz una historia de amor. ¿Por qué no te pones a trabajar en **Video Girl**?"* (Risas). De este modo, yo empecé a tener en mente comenzar a hacer una historia larga de ***Video Girl***. Desde **Wingman**, yo había hecho muchas veces historias de amor. Pero tenía la duda, ¿debo o no debo hacer la historia?. Con el manga **I"s**, fue la primera vez en la que abrí mi corazón con los de la editorial **Jump** y les respondí, *"Bien, haré lo que tú dices"* (Risas). Esto era porque durante el tiempo que saqué **Video Girl**, las comedias románticas ordinarias no me interesaban. Debía elaborar un tipo diferente de éste género. Cuando entra en la trama el personaje *Nobuko*, pensé, *"cómo haré para que sea un personaje interesante"*, y fue lo que me hizo esforzarme para dibujar mejor. Me desilusioné con el dibujo caricaturesco, incluso al plasmar sentimientos de los personajes.

En **Video Girl** ésa fue la clave siempre, realzar el dibujo realista. Naturalmente si un chico y una chica salen juntos, es normal tener una escena de amor, pero hay mucha gente puritana. Precisamente, decidí *"yo no puedo hacer desnudos, pero dibujaré de un modo erotico"* Ahi fue cuando me *"desperte"* (Risas) Esto es por que en **Video Girl,** pensé en cambiar la apariencia de *Nobuko.* Después de que ella apareció, realicé con detalle los movimientos de las chicas. *"Tal vez es a causa de que soy un poco pervertido"* (risas)

¿Qué es lo que encuentra más difícil en el momento de hacer paginas de manga?

Los nombres de los personajes Cuando lo escribo deben sonar bien Tengo que pensar completamente acerca de lo que ellos dicen y los sentimientos de los personajes. eso me toma mucho tiempo Antes mis quejones los escribía cuando detallaba las paginas del manga pero no puedo hacer eso ahora

¿Hacer cambios en los utensilios altera la calidad de sus ilustraciones?

Para mis estilógrafos usualmente los utilizo de punto de bola. Para enematopeyas, gritos y efectos de sonido uso lapiceros *"Kabura"*, yo nunca hago retoques nunca cambio mis trazos.

¿Usted hace un boceto para sus dibujos a color?

No, yo no lo hago Yo comenzó a dibujar sobre lo que estoy plasmando, elijo la posición y composición de personaje que elegí Para colorear uso un material llamado **Ririex** (desconocemos que tipo de material sea, de seguro es uno de tantos materiales maravillosos del primer mundo), pinto sobre papel ilustracion, no en papel normal Primero dibujar en un pedazo de papel, después lo calco en la ilustración Luego delineo el dibujo, dependiendo el caso, con una tinta o un lápiz.

¿Conoces el uso de los instrumentos para dibujar en el estilo apropiado y tradicional?

Yo soy necio y quisquilloso por naturaleza (risas), me gusta hacer las cosas de una manera diferente. En **Video Girl** usé pasteles, en papel arrugado tradicional japonés, que me resultó una excelente opción. Para **Wingman** dibujaba en el papel con patrones y marcas de agua o usaba la técnica de collage (se recortan y pegan diferentes papeles, fotos o dibujos).

¿Qué tipo de material de dibujo usas ?

En el principio, con **Wingman**, yo usaba plumones *"mágicos"*, tipo acuarela, y hacia efectos diluyendo los trazos con agua, pero un día, me dijo **Akira Toriyama** que una tinta para colorear llamada **Ruma** era muy buena, así que la probé. También usé **Gash** y **Rikitex** y demas Llegué a conocer el Rikitex a través de Terada En la portada del primer volumen de la edicion especial de **Wingman**, no tuve tiempo para colorearla, asi que **Terada** lo hizo por mí En esa epoca, él me menciono *"el Rikitex es bueno para trabajar"*, así que desde **DNA 2** comencé a usarlo En un principio solo experimenté con el material, pero terminé acostumbrandome al mismo. Me volvi adicto al **Rikitex**, porque te da la facilidad de seguir pintando encima de lo que has hecho. Estuve probando y perfeccionando la portada de l"s. Para el primer volumen, hice la portada 4 veces Por eso los primeros volumenes son un poquito diferentes a los siguientes (Risas) **Taketani** me dijo *"eres un idiota"*, pero...

¿Para las chicas que dibujas, tienes modelos?

No una modelo real como que pueda ver Más bien lo que hago es fijarme en las modelos de las revistas Cuando dibujo de un modelo real cambio las proporciones, porque el tamaño de ojos es mas grande y necesita una estilizacion Pero entonces comienzo a pensar algúnas veces, *"¿Está bien la cara?"*(risas). Y si tuviera que redibujar, sería muy problemático (risas). Creo que trabajo más duro en la nariz o boca. Si los ojos no son *"vívidos"* no me gusta, pero si dibujo los ojos normales como son, se vuelve repetitivo para el rostro de la chica, asi que trato de definir un personaje con el peinado y la forma del rostro

¿Que significa el título "4C" de ese libro de arte?

4C significa las cuatro tipos de gamas de colores para edición de prensa En la impresion a color, al mezclar los cuatro colores negro, rojo, azul y amarillo puedes mostrar todos los colores, 4 COLORES, así que **4C**. Las ilustraciones en este libro vienen mayormente de páginas a 4 colores, así fue como se me ocurrió el título. Para ser honesto, en este libro usamos 1 color especial más, así que se convirtió en una impresión a 5 colores (risas). Por ser mi primera colección de ilustraciones, estaba feliz, pero también desconcertado (risas). Mirando lo que he hecho, me siento impactado. No me importaba el hecho de que las ilustraciones lucieran diferentes en esos dias, pero eran tantas en las que pensé que habia puesto tanto esfuerzo y cuando las vi dije *"¿Que es ESTO?!"* (Risas).

¿Te gustaría dar un mensaje a los lectores?

Estoy en verdad agradecido con todos los lectores Incluso, si hay algunas ilustraciones que ahora creo que no eran muy buenas y encuentran algo bueno en ellas, estaré contento Trataré de hacer mi mejor esfuerzo con el apoyo y el aliento de todos.

Entrevista del libro 4C, un recopilatorio de las obras de Katsura. Traducido del Japonés por Sachi Coxon. Adaptado al Inglés por Jim Zubkavich.Traducido y Adaptado al Castellano Por: Rodrigo Alvarez.

FINAL

El Espiritu (The Spirits

[illegible]
Percy Sheley

Por: J.C. Corona

[illegible] de estrelló en nuestro planeta, liberando [illegible] alienígenas que vagan por la Tierra destruyendo campos y ciudades por igual, amenazando [illegible] extinguir toda la vida de nuestro mundo. Los sobrevivientes del ataque inicial [illegible] ciudades amuralladas para mantenerse a salvo de los invasores, pero estas cuantas ciudades van [illegible] abajo y no lograron sobrevivir por mucho tiempo. Sin embargo, el espíritu de la humanidad es [illegible] personificado por la *Dra. Aki Ross*, la última esperanza de la Tierra entre la extinción.

Mortalmente infectada por un alienígena, ella tiene la llave para descubrir la manera de derrotar a los depredadores alienígenos, pero su misión se complicará por la oposición del *General Hein*, quien planea liberar un masivo cañón espacial que aniquilará a los invasores... y muy posiblemente a la Tierra. Con la guía de su mentor en ciencias, el *Dr. Sid*, y la ayuda del escuadrón militar *Deep Eyes* comandado por el Capitán *Gray Edwards*, *Aki* se apresura a salvar, tanto el mundo, como a ella misma. El tiempo se agota, y busca dentro de sus sueños para encontrar las respuestas al misterio de los depredadores mientras recorre la Tierra buscando las ocho ondas espirituales que cree salvarán el planeta. Esta es la historia que **Columbia Pictures** en coproducción con **Square Pictures** nos promete para agosto de este año. El filme cuenta con mas de 200 artistas trabajando azarosamente en las instalaciones de **Square Honolulu**, ubicado en **Harbor Court**, al centro de **Hawai**. Estos animadores, diseñadores y artistas gráficos están equipados con más de 10 millones de dólares en computadoras **Silicon Graphics Octane**, la más avanzada tecnología para gráficos en tercera dimensión. Todos ellos liderados por el director de animación **Andy Jones** y *Hiroyuki Seshita* en la dirección artística. El estudio reúne talento de todo el mundo, incluyendo **Hollywood**, **Londres** y **Tokyo**, en donde fácilmente podemos encontrar artistas que trabajaron en **Titanic**, **Godzila**, ex animadores de **Disney**, al director de arte de **El 5o Elemento**, y al director de gráficos por computadora responsable de las

Soul Edge

[illegible] de cada escuela que ha visto [illegible] debut cinematográfico [illegible] contando con Michael Gibson [illegible] como directores asistentes. Sakaguchi tiene en sus manos la responsabilidad [illegible] millones de dólares, cortesía de Jun Aida, vicepresidente de Square Pictures y productor del [illegible] La película presentará personajes realizados [illegible] por computadora y, según Sakaguchi, [illegible] digitalmente de un ser humano. Todo [illegible] a partir de diseños gráficos originales. [illegible] a pesar del escepticismo ante modelos [illegible] que luzcan completamente humanos, [illegible] el promocional de la película o las imágenes [illegible] Square resulta difícil creer que lo que [illegible] pantalla grande serán sólo gráficos [illegible] dos por computadora.

[illegible]

FINAL FANTASY

FANTASY

en Nosotros
Within)

serán las voces de los personajes y sus movimientos, realizados en un enorme e impresionante escenario con más de 4 kilometros cuadrados, donde los actores de captura de movimiento corren, saltan, se agachan y se mueven en patrones perfectamente calculados todos los días, mientras portan orgullosamente entallados trajes negros rodeados de esferas blancas y son grabados por 10 cámaras especiales. Estas cámaras, hechas especialmente para **Square USA,** capturan cada pequeño movimiento de las *'esferas'*. Luego, una computadora monitoreada y operada por **Matt Karnes,** conecta dichas esferas y les da una forma relativamente humana.

Una vez completado este proceso, la captura de movimiento es transmitida a la central de **Square Honolulu** en **Harbor Court**, donde este gigante de los **RPG** está *"forjando historia tecnológica para crear un filme que perfectamente simule emociones y movimientos humanos a través de gráficos por computadora. Está más allá de cualquier otra cosa que se haya hecho antes. Este proyecto encarna la mismísima razón por la que Square US fue creado: Para realizar proyectos que unan a Hollywood y la más alta tecnología japonesa"*, dijo Sakaguchi.

Hoy, a unos cuantos meses del estreno de la película aún hay muchas dudas y muy poca información. De las instalaciones de Square Honolulu únicamente sale entre lo que Square decide apropiado. Al respecto, Aida dijo: *"El proyecto es ultra secreto. La entrada a cualquiera de las oficinas principales requiere una llave electrónica y hay cámaras montadas en cada entrada para que sepamos quien entra y sale"*. Sin embargo, queda una pregunta sobre el desarrollo del filme sin contestar. ¿Cómo es que se lograron los gráficos foto-reales cuando [illegible] se había intentado [illegible] normente por gigantes de la animación en computadora como Disney? *"Fue todo un reto"* Sakaguchi dijo al respecto. *"Expresiones faciales humanas que luzcan naturales. Hacer que la piel y el cabello se muevan de forma natural como en la realidad. También las arrugas en la ropa cuando la gente se mueve. Eso es muy, muy difícil de simular realísticamente. Si se produjeran éstas arrugas con animación manual tal vez tomaría unos 10 años, así es que creamos nuestro propio software para lograr esto. Hemos estado desarrollando equipo y nuestro propio software, así como también hicimos un contrato con Alias Wavefront, uno de los paquetes de animación líderes tanto para juegos como películas"*.

[illegible] una duración aproximada de 90 a 100 minutos y seguirá la idea de una historia fantástica sobre la vida y la muerte, idea que ha formado la base de la popular saga **Final Fantasy**. El prometedor guión fue escrito por **Al Reiner**, con la asistencia de **Jeff Vintar**, basándose en un escrito original del mismísimo **Sakaguchi**. Sin embargo, para los aficionados, **el filme distará bastante de sus contrapartes en las consolas**. Por un lado, la historia se desarrollará en el futuro de nuestro planeta, concepto que **Square** únicamente había explorado en **Xenogears**, y por otra parte, hasta el momento **Square** no ha hecho mención alguna sobre la aparición de chocobos, moogles, u otros favoritos del público como *Bahamut, Shiva, Ifrit* y compañía. De la misma forma, está vez la música no es por **Nobuo Uematsu**, compositor de todos los juegos, en su lugar **Elliut Goldenthal** realiza el soundtrack (banda sonora) de la película.

Sin embargo, extraoficialmente corren rumores acerca de que el filme incluirá magia y la ya tradicional aparición especial de *Vicks y Wedge*. Sean estos rumores ciertos o no, tendremos que esperar hasta que la película llegue a los cines. Sin embargo, pareciera que la única tradición que el filme continuará es contar con un personaje de nombre *Cid (Sid)*.

Seas un aficionado de **Final Fantasy**, un cinéfilo o sólo vas al cine esporádicamente **Final Fantasy: El Espíritu en Nosotros** es un

De Utilidad

FINAL FANTASY

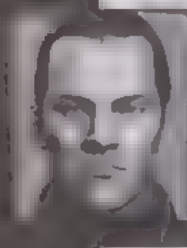
[illegible] ...lización de un sueño para crear una nueva forma de entretenimiento uniendo los juegos de computadora y las películas, usando la última tecnología de animación de gráficos por computadora. Con este filme quiero [illegible] la imaginación de las nuevas generaciones [illegible] viaje de descubrimiento [illegible]"

Hironobu Sakaguchi, Director

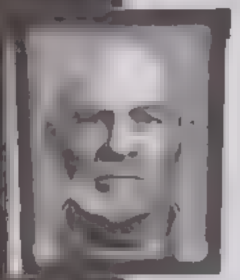
EL REPARTO

Gray Edwards:
[illegible] Alec Baldwin, [illegible] Outside Providence [illegible] Notting Hill.

Aki Ross:
[illegible] Square [illegible] Street Fighter: The Movie [illegible] ER (Urgencias).



General Hein:
[illegible] James Woods [illegible] 1997 por el filme Ghosts of Mississippi.



Dr. Sid:
[illegible] Donald Sutherland [illegible] Square [illegible] Klute, M*A*S*H, The Day of the Locusts y Ordinary People.

Neil Flemming:
[illegible] Steve Buscemi [illegible] Armageddon, Con Air, The Wedding Singer [illegible] Big Daddy [illegible]

De Utilidad

FINAL FANTASY

Ryan Whittaker:

Jane Proudfoot:

Conoce a las mentes maestras:

La carrera de **Sakaguchi** vio sus verdaderos inicios en 1986, cuando se unió a **Square Co. Ltd.** como director de la división de desarrollo. Tomando algunas de las fórmulas establecidas por **Enix** en sus juegos **Dragon Quest** y otros pioneros de la industria del **RPG**. Para 1987, **Sakaguchi** salvó a **Square** de la banca rota con su creación llamada "*Final Fantasy*". Hoy, ha producido más de 30 millones de unidades vendidas a escala mundial con las series del mismo nombre

Jun Aida, *vicepresidente de la división fílmica y de entretenimiento de* ***Square*** *y productor de* ***Final Fantasy: El Espíritu en Nosotros:***
Aida cuenta con una exitosa carrera en el ámbito de la animación y el cine, y aunque quizá su nombre no sea muy conocido por todos los aficionados, varias de sus producciones son populares e inclusive aclamadas por su público. Mientras trabajaba como director de licencias para **Capcom USA** en 1994, produjo el filme *"Street Fighter"*, estelarizado por **Jean Claude Van Dame** y que amasara más de 100 millones de dólares en salas cinematográficas de todo el mundo. Fue también el mismo **Aida** quien supervisara la distribución y publicidad del filme en **Norteamérica, Europa, Latinoamérica** y **Australia**. Sus créditos en el campo de las series animadas incluyen los exitosos animes **Street Fighter, MegaMan**, y **Dark Stalkers (Vampire Savoir)**.

Nosotros:

Andy Jones, director de animación:

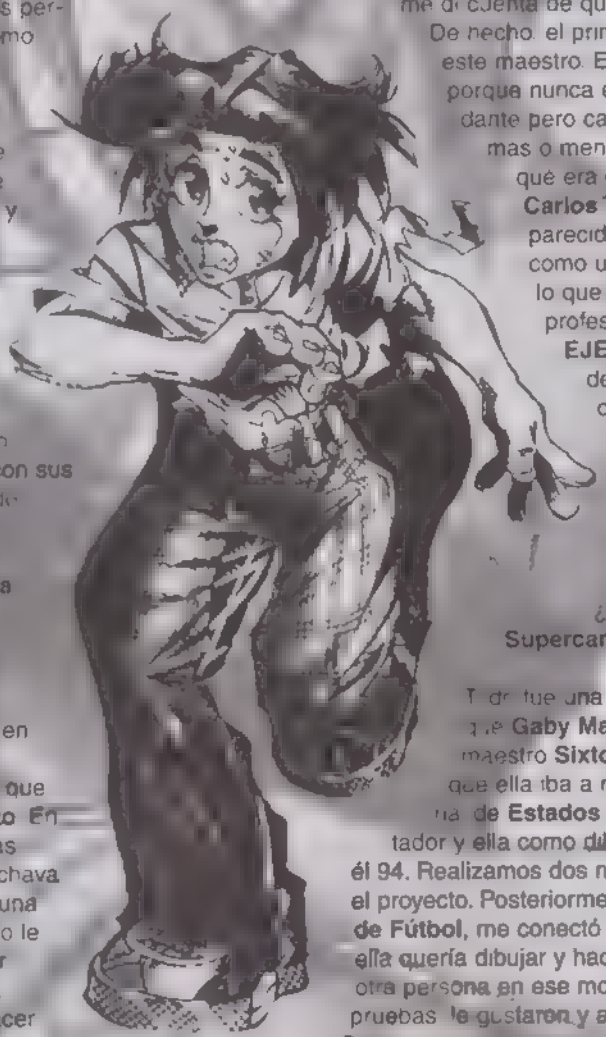
Entrevistando a...

Entrevista a: Jorge Break

"¡AY, GUEY! ¿Qué es eso que cae del cielo?"
Aldo-1#,**Meteorix 5.9:No Aprobado**

Por: **Rodrigo Alvarez y Karla I. Martinez Flores**

Hace dos años en la **Conque 99**, se efectuó el aviso de la publicacion de **Meteorix 5.9: No Aprobado**, concepto original de la mancuerna **Break-Cuevas.** En su promocion se ha invertido mucho, regalando en la compra de **Meteorix** un ejemplar de **Ranma 1/2, Sailor Moon** o alguno otro titulo de la editorial **Toukan**. La trama del cómic es de un tinte juvenil comico accion-aventura, romance e indudablemente comercial (con algunos dibujos un poco gratuitos). El dibujo de **Break** tiene influencias de manga y de otros autores como **Humberto Ramos** y **Madureira. A veces en la** estilizacion de los rostros se vicia un poco la anatomia de los personajes es bastante decente como los fondos y encuadres de muy buena calidad. El color digital es bastante bueno, aunque a veces se limitan en su paleta de colores. Algo interesante es que varios artistas como mexicanos y extranjeros han colaborado con ***Pin Ups*** (Dibujos de ilustración de personajes) para publicarse en la contraportada del comic.
En la pasada **Conque 2001** tuvimos la oportunidad de conversar con este joven talento de la historieta mexicana, que con sus 25 numeros ha batido record de venta con su proyecto Meteorix.



¿Cuál fue tu inspiracion para sacar Meteorix?
Creo que mis vivencias en la secundaria. En esa epoca veia a **Simón Simonazo** siempre me habia gustado y cuando pense en un proyecto para adolescentes, decidí que tendria que ser algo que tuviera que ver con el **Simonazo**. En la secundaria viví varios traumas medio feos: no me pelaba una chava que me gustaba mucho, habia una niña que andaba tras de mi y no le hacia caso. luego de reflexionar acerca de todo eso decidí que, que podia proyectarme para hacer una revista aqui en Mexico.

¿Cómo comenzaste a dibujar?
Tuve malas experiencias con el dibujo porque a mi me gustaba mucho **Ultraman** y dibujaba todos los monstruos de esta, y eso provocó que me mandaran al psicologo pues creian que quizá estaba mal de la cabeza, y aunque tuvieron razón, los engañé y me libre.

¿Y cuándo iniciaste ya en forma?
Mi primer contacto formalmente con libros y profesores fue en Bachilleres, ahi entré al taller de Artes Plasticas y aprendí las bases de la pintura, del dibujo posteriormente empece a practicar con libros. Ademas fui a la Escuela de **EJEA**, que se hizo por el año de 1992, y en esa escuela también estuvo **Bachan, Clement, Peláez, Quintero**, todos los de **Taller del Perro**. Hoy lo niegan probablemente pero ahi estuvieron.

¿Quiénes consideras que fueron tus maestros, que te enseñaron a dibujar y a gular en este mundo de los Comic's?
Considero que influyó en mí el maestro **Sixto**, cuando lo conocí creia que dibujaba pero cuando vi sus trabajos, me di cuenta de que estaba un poco desubicado. De hecho el primer **Manga** que tuve me lo regaló este maestro. En realidad no me enseno nada porque nunca estuve en su estudio como ayudante pero cada fin de semana acudia a éste y mas o menos empece a entender realmente qué era **dibujar**. Luego entre al taller de **Carlos Tron** que lo impartia en la desaparecida **Comic SA**. A el lo considero como uno de mis primeros maestros en lo que tiene que ver con el comic. Los profesores de Taller de Historieta del **EJEA**, que fue **Juan Alba** dibujante del **Pantera, Sixto Valencia** que dibujaba a **Memin, Rafael Gayur, Angel Mora**. Todos ellos me dieron clases y ahi fue también en donde aprendí la perspectiva, la figura humana entre otras cosas.

¿Cómo entraste a hacer Supercampeones, cómo pudiste entrar como dibujante?
Todo fue una serie de casualidades, resulta que **Gaby Maya** me contacto por medio del maestro **Sixto**, para poder hacer un proyecto que ella iba a realizar en **Antartic Press** (editorial de **Estados Unidos**), yo entraría como entintador y ella como dibujante: esto fue mas o menos en el 94. Realizamos dos números pero vino la crisis y tronó el proyecto. Posteriormente me pasé a **Supercampeones de Fútbol**, me conectó con la editorial **Toukan** ya que ella quería dibujar y hacer los guiones, y como no habia otra persona en ese momento, me dijo a mi. Yo hice mis pruebas le gustaron y así fue como me quedé en **Supercampeones**.

JORGE BREAK

¿Cómo fue el desarrollo de tu estilo y dibujo en los años que estuviste colaborando con Supercampeones?

Cuando empecé a hacer los **Supercampeones** copiaba completamente del manga y de la animación. Poco a poco empecé a buscar mis propias fórmulas, cuando me aprendí los personajes, veía y grababa partidos y así comencé a generar un estilo propio para elaborar mis historietas. De tal manera, que el primer año de **Supercampeones** fue muy similar a **Supercampeones** de la animación, pero en el segundo me despegué y me empecé a influenciar de otros artistas como **Kenichi Sonoda, Kia Asamiya**, y así los dibujos empezaron a transformarse. A la par, me llenaba un poco de cómic estadounidense, pues yo seguía practicando y estudiando, y llegó un momento en el que se parecían a una cosa distinta que a la serie normal. Incluso a algunas personas dejó de gustarles el trabajo porque lo veían raro y ya no era similar al trabajo original de **Supercampeones**.

¿Cuándo se te da la oportunidad de crear algo nuevo, lo que es ahora Meteorix?

Después de **Supercampeones**, antes de que se extinguiera yo realicé otra cosa que fue **Mortal Fighther**, en ese momento estaba muy metido en los videojuegos, adoraba **King of Fighthers** (aun lo adoro) y los personajes que hice en realidad se parecían bastante a éstos. Hice el proyecto pero no caminó, a la editorial no les terminó de agradar. A los seis meses de finalizar **Supercampeones** les llevé la propuesta de **Meteorix** y empezamos a trabajar sobre el proyecto. En cuanto al estilo que tengo ahora lo desarrollé más cuando empezó a tardar la salida de **Meteorix**, me rebotaban los guiones una y otra vez y eso provocó que me hiciera a un lado de tal proyecto. Así es que me fui al **Mil Chistes** pues ahí me permitieron hacer las cosas como yo las quería. Cuando estaba con la la editorial **Toukan**, con **Supercampeones**, tenía muchas prohibiciones: no le pongas busto, cuidado con los ojos, y mil pretextos más; y en **Mil Chistes** , **José Luis González,** el editor de AGA me permitía hacer lo que mejor me pareciera; de ésta manera, empecé a trabajar con fotografías y las chicas que yo hacía las sacaba de revistas de **Playboy**, y empecé a caricaturizar en estilo manga las caras de todas las mujeres. Ahí fue cuando empezó a cambiar mi estilo y así abandonar todas las cosas que traía de otros dibujantes.

¿Qué consejo le darías a las personas que leen Meteorix, que quieren dibujar y entrar a este medio?

Antes que nada que se preparen, pues el problema que veo con la mayoría de quienes dibujan historietas, es que nadie quiere aprender las bases del dibujo, a nadie le interesa, todo mundo piensa que el hecho de que los dibujantes japoneses o estadounidenses hagan un dibujo sumamente estilizado, no saben de músculos, de la mecánica de las arrugas, y no tienen idea de cómo se hace una historieta en realidad. Considero que lo primero que deben hacer es aprender las bases, es como en las pesas, hay que iniciar con las sentadillas, ese es el mejor consejo que yo puedo proporcionarles.

Para finalizar, se ha hablado mucho acerca de tus dibujos, del estilo peculiar que manejas, de tu trabajo en general, ¿Qué opinas de esas críticas?

Mira, es el estilo, vuelvo a lo mismo. Lo que hice en el **Mil Chistes** me llevó a ese tipo de cosas, a mí me gusta dibujar las chicas así, de hecho, en los cuadernos que tengo, podrás notar que lo que dibujo para mí es exactamente igual, en lo personal, no me laten las chavas extra delgaditas, al contrario, me agradan las chicas exuberantes. Por otro lado, creo que no importa mucho la forma, sino el hecho de estar haciendo algo que sea relativamente nuevo. No hay muchas revistas como **Meteorix**, con el estilo que manejo, por ejemplo. Yo preguntaría a qué se parece **Meteorix**, y es una cosa fusionada, rara, y a mí me gusta; creo que lo más importante es que a mí me agrade cómo hago las cosas.

JORGE BREAK

LUIS ROYO

UN MAESTRO DEL ARTE

"Ví un cielo nuevo y una tierra nueva, por que el primer cielo y la primera tierra habían desaparecido, y el mar no existía ya..." Apocalipsis. **III Millenium, Luis Royo.**

Por: **Rodrigo Álvarez**

La imagen central de portada en nuestro número cero, es del maestro **Luis Royo**. La decisión de poner esta descriptiva imagen fue un deseo instantáneo, al observar la mirada penetrante, tierna y expresiva de esta ilustración titulada **"La Anunciación"** (1998- 29 x 41.5cm), realizada con una técnica mixta de óleo, acuarela, acrílico y aerógrafo. El libro de donde tomamos esta obra fue de **III Millenium**, ahí, a manera de narración, nos cuenta una visión artística apocalíptica del futuro, ésta mujer que vemos, es una especie de **Mesías** martirizada, donde las espinas de la corona son metal que se hunde en su sienes. La carrera de **Luis Royo** es notable, rebasando las fronteras y posicionándose en las revistas de arte secuencial más destacadas del mundo; como ejemplos podemos mencionar: **Heavy Metal, Comix International, Rambla, Cimoc, Comic Art, Ere Comprimée, Total Metal** entre otros. En las editoriales donde ha participado están: **Tor Books, Berkley Books, Avon, Warner Books, Batman Books, Edition Comic Forum, Ballantine, Nal, Daw, Doubleday, Harper Paperbacks, Zebra, Fasa Corporation, Pocket Books, Penthouse Comix, Marvel Comics y Editorial Norma** (la editora de sus libros de ilustraciones). Pero mejor que sea él quien nos hable de sí mismo, con fragmentos de una entrevista que se le hizo el 27 de septiembre de 1998, en el diario **El Periódico de Aragón**, en donde se publicó a doble página la totalidad de ésta entrevista.

Cuénteme sus inicios...

Nací en Cutanda y mis padres fueron emigrantes. Vine aquí a los seis meses, o sea que apenas he vivido en el ambiente del pueblo, salvo los veranos que pasaba con los abuelos. La mía es la historia típica. Me gustaba la pintura de crío, mi madre me decía: "*Hijo mío, haz algo útil, los pintores se mueren de hambre*". Me hice delineante de construcción, luego me pasé a decoración porque parecía que era algo más artístico. Realicé algunos cursos de pintura en la Escuela de Artes y trabajé en estudios de decoración durante ocho años. Pero ya hacía cómics a la vez, exposiciones, pintaba en casa...

¿Qué tipo de pintura hacía?

Pintura muy de la época, en formatos grandes, pintura social, de creitica a **Franco**, a la policía, todo muy gris; a lo mejor una cabeza de policía con una lata de Popeye, esa pintura social del momento, siguiendo al **Equipo Crónica** o a **Rafael Canogar**.

Y a partir de 1978 se dedicó al cómic, ¿Quién y qué le indujo a ese cambio tan radical?

La revista **Tótem** quizá, y el cómic que vino tras el mayo del 68. Fue como una revelación. Hasta entonces sólo había visto cosas como **Roberto Alcázar** y **Pedrín**. Y me puse a hacer tebeos, dejé la decoración de golpe; fue una especie de suicidio, y me encerré en casa dos o tres años. Me dediqué a hacer páginas y páginas de cómics, una cosa que ahora, viéndola en frío, me parece una auténtica barbaridad. No tenía ni idea de cómo funcionaba aquel mundo, pero acumulé trabajo, cogí una carpeta y me fui a **Francia** porque teóricamente era la cuna del cómic. No conseguí dinero. Las editoriales de **París** me encargaron algo, muy poca cosa para tanto como yo había trabajado. Presentaba cómics muy surrealistas, los hacía con guiones de **Antonio Altarriba**, bastante extraños y nada comerciales.

Me llama la atención su técnica, tan elaborada y perfecta, deslumbrante sin duda, fotográfica, el hiperrealismo del sueño. ¿Puede explicarnos cómo lo hace?

Empleo muchos materiales. Muchas veces empiezo con acuarelas, a veces con acrílicos, a veces con lapiceros, y voy metiendo el aerógrafo, es decir, que vas descubriendo la ilustración tú mismo, y al final, eso sí, cuando tienes toda la ambientación, la figura más o menos perfecta, entra el óleo para dar esa terminación. La riqueza de colorido que tiene el óleo ni la tienen los acrílicos ni las acuarelas ni nada.

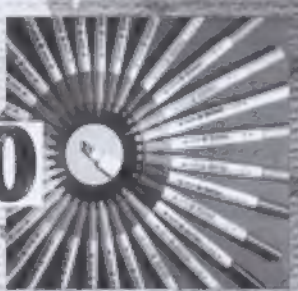
GREY

Mundo Comic's

TODO LO QUE QUIERES PARA DIBUJAR MANGA

Libros en Español de →

Material de Dibujo Directo de Japón: NEOPIKO



Plumones, Corrector, Plumillas, Papel,
Estilógrafos Desechables etc.

Av. Universidad 726/A Col. Letran Valle
CP.03650 Mexico D.F. Tel. 01 5688 33 24
Email: mundocomic@aol.com
Llámanos Surtimos Toda la Republica
Sucursales en:
Veracruz, Plaza Mocambo
Mérida, La Gran Plaza

Dragon Comics

MANGAS,MANTAS, MONOS Y MAS...

Precios Especiales a
Mayoristas, Surtimos
a Toda la Republica

Republica de Colombia 75
Local A/13 México D.F.
Col. Centro
Tel. 85 89 83 36